ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

celá hra

číslo 73 • cena 150 Kč / 242 Sk

celá hra na CD:

Mutarium

Česká realtimeová sci-fi strategie

v časopise:

Erotika ve hrách

Hry koketující s erotikou!

recenze

Shadowman
Ponurá cesta do temnoty duše

Kingpin
Brutální pouliční 3D akce

Braveheart
Ve stopách Williama Wallace

X-Beyond Frontier
Déja vu pro pamětníky Elite

C&C: Tiberian Sun

Strategický hit konečně dorazil na PC

9 771210 112005 73

Minimum: PC 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, DOS 5.0 nebo Windows 95

LEGENDÁRNÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER S CD-ROM

EXCALIBUR

Chystáme velké překvapení

EXCALIBUR

TEN SPRÁVNÝ ČAS JIŽ BRZY NASTANE

OBSAH

Školáci a jiní,

je tu opět září, čili měsíc, který zahajuje nový školní rok. Pro fandy počítačové zábavy se však nese ve znamení ECTS - londýnské výstavy herního průmyslu. Excalibur na takové akci samozřejmě nemůže jako vždy chybět.

Září pro Excalibur znamená také měsíc příprav na Invex, kde nás čtenáři najdou - opět jako vždy - v Game Hall. Přijďte se za námi podívat (budeme tam mít hezké slečny!).

Ex73 vám pak nabízí porci kvalitních recenzí, několik pravidelných rubrik (příště čekejte ještě větší změny!), pokračování comicsu a bezpochyby zajímavý, i když ne vyčerpávající článek o erotice a sexu v počítačových hrách.

Na závěr bych se s Vámi rád rozloučil, neboť odcházím z redakce. Byl to dlouhý rok a půl, a doufám, že moje práce nebyla zbytečná. Snad jste si Excalibur oblíbili a zůstanete mu věrní. Tak zase někdy...

Pavel Žďárek, šéfredaktor

Mutárium

Mimozemská civilizace, zbrojení, roboti a vy. Tato česká strategie vám umožní vést armády robotů vaší společnosti do boje. Vše v real-timeu a v ozónu vzpomínek na Dune 2. Mutarium je strategie od Zima Softwaru, strategie s hromadou levelů a vcelku vyvedenou atmosférou. A je tu pro vás. **(celá hra na CD)**

C&C: Tiberian Sun

Na počátku byl Command & Conquer, real-time strategie, zasazená do blízké budoucnosti, která oslovila milióny hráčů na celém světě. Pak přišel C&C: Red Alert, kdy jste si mohli vychutnat svět bez Hitlera, kterého ovšem neméně úspěšně nahradil rudý postrach Stalin.

A nyní... nyní přichází C&C: Tiberian Sun, jenž navazuje na první díl. Lepší grafika, nové jednotky a ještě propracovanější systém AI nepřítele. Strategický hit roku zahrávající si s 3D prostředím otevírá svou náruč. A vy čtěte naši recenzi. **(strana 14)**

Občas trochu jednoduchý, leč zábavný a hratelný.

Erotické hry

Bolí vás záda po včerejších milostných radovánkách? Pak se nesnažte vstát z postele a jen nalistujte na příslušnou stranu, kde vás čeká přehled erotických her, jenž vás rozruší, naruší a také bezpochyby naprosto vzruší. Autor doporučuje konzumaci až od 8 let výše. **(strana 48)**

V přípravě

Copak nás čeká v blízké budoucnosti? Někdo sice zmiňuje, že nás v září čeká další konec světa, ale já bych to spíše viděl na záplavu nových herních titulů. **(strana 44)**

Target: Lara Croft

Prsatá, nahá, neodolatelně sexy, s pistolí stále připravenou spustit. Takovou Laru naleznete pouze v Excaliburu. **(strana 54)**

Válka klanů 4

Karty se odkrývají a do hry vstupuje Atrej! Jenže Don Paulo trochu podcenil schopnosti tajemného -ml-, takže se nám příběh zamotává. **(strana 67)**

PC News

Co není staré, je nové. Zpívá Strnad svou labutí píseň nebo snad odkrývá hrobku PC? **(strana 61)**

Wadmania

Nové wady pro staré kamarády. Hrajte s námi, čtěte sami. „Vzteklíkova" pozemská rubrika na vás číhá na **(strana 58)**

Underground

Jak volat zadarmo (a ne nadarmo)? Kde sehnat pirátské hry? A o tom, že na nás nemáte volat policii, se dočtete na... **(strana 56)**

MANUÁL
Mutárium 5

RECENZE 6
3D Ultra RC Racing 22
C&C: Tiberian Sun 18
Fighting Steel 37
Fly! 28
Force 21 40
Kingpin 6
Legacy of Kain: Soul Reaver ... 42
Shadowman 10
Train Town 30
X - Beyond The Frontier 24

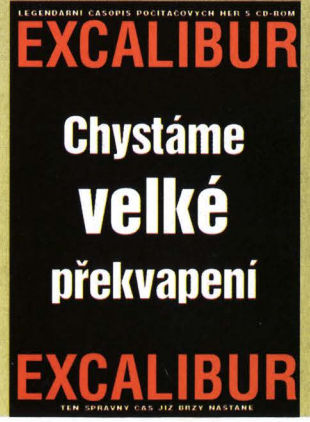
V PŘÍPRAVĚ 44

TECHNOLOGIE 59
GameBoy Camera 59
CD-ROM 59
LCD Displej 57
PC NEWS 61
JINÝ SVĚT 62

RUBRIKY
OBSAH 3
PLAKÁTY 33-36
ZAMĚŘENO NA:
Erotika ve hrách 48
UNDERGROUND 56
WADMANIA 58
IN-OUT 66
COMICS 67

CO PŘÍŠTĚ?

Říjnové „Invexové" číslo bude opět kupodivu obsahovat recenze her, kvalitní články a velice zajímavé zajímavosti. Jinak bude ale úplně jiné. Lepší, zábavnější, plnější, barevnější, hernější, napínavější, pestřejší, důmyslnější, zkrátka bude právě takové, jaké ho chtěli ti čtenáři, kteří nám napsali své připomínky k současnému Excaliburu. A i když se některé nápady některých čtenářů zdály příliš „vzletné", v příštím čísle se stanou skutečností! **-ml-**



EXCALIBUR. Počítačové hry, Internet, zajímavosti. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Pavel Žďárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Michal Strnad. **Autoři:** Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová (Catzilla), Bára Kallistová, Marek Dubina, Dalibor Sosna (Dadly), Pavel Hacker (Rattle), Michal Jašpr (Mike), Miroslav Stodůlka (NINJA), Jan Němeček, Jan Kálal (SuperJohn), Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček (Mistic Joe), Matěj Steklík (Maestro Virgilius). **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka a Jan Podhajský. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Náklad:** 24.152 výtisků.

Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.

Mutárium

Manuál k české realtimeové sci-fi strategii

Technické údaje

Minimální požadavky na hardware počítače

Procesor: 486/66 MHz. Velikost paměti: pro režim HiColor nejméně 16 MB RAM, pro režim 256 barev nejméně 8 MB RAM, pro systém Windows 95 nejméně 25 MB paměti (může být i virtuální). Volné místo na disku: 1 MB. Double speed CD-ROM (na animace 6-speed), myš typu Microsoft, grafická karta na lokální sběrnici (VL-BUS, PCI) ovládající nejméně režim 640 x 480 při 256 barvách, pod operačním systémem DOS musí grafická karta splňovat standard VESA 1.2

Požadavky na operační systém

DOS 5.0 nebo vyšší, Microsoft Windows 95 s nainstalovanými ovladači DirectX 2.0 nebo vyšší (jsou přiloženy na Excalibur CD-ROM). **Poznámka k operačnímu systému DOS: než hru pod tímto systémem spustíte, přesvědčte se, že nemáte zavedenu žádnou virtuální paměť.**

Ukázkový config.sys a autoexec.bat

CONFIG.SYS

```
device=c:doshimem.sys
device=c:mousemouse.sys
files=40
```

AUTOEXEC.BAT

```
c:dossmartdrv.exe
```

Optimální konfigurace

Procesor Pentium/75 MHz, 8-speed CD-ROM, zvuková karta.

Instalace hry

Vložte DC-ROM „Excalibur 73" do mechaniky a spusťte program „Install.exe" a dále postupujte podle instrukcí instalačního programu.

Spuštění hry

Na pevném disku, v adresáři, který jste zadali na začátku instalace, najdete následující programy:

MUTDOS.BAT - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS
MUTWIN.BAT - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95

Hru lze také spouštět přímo souborem typu EXE následujícími programy:
MUTDOSHI.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS v režimu HiColor (nejméně 16 MB RAM)
MUTDOSLO.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem DOS v režimu 256 barev (nejméně 8 MB RAM)
MUTWINHI.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95 v režimu HiColor
MUTWINLO.EXE - soubor na spuštění programu pod operačním systémem Windows 95 v režimu 256 barev

Hlavní menu hry

- Nová hra
Začne novou hru od začátku. Po zvolení volby „nová hra" se začne přehrávat úvodní intro hry, po kterém začnete hrát novou hru.
- Nahrát hru
Zobrazí menu, ve kterém je možné vybrat si dříve uloženou hru, nahrát ji z disku a poté v ní pokračovat.
-Síťová hra
Umožní hru pro více hráčů najednou. Při uzávěrce tohoto manuálu nebyla ještě síťová verze hry dodělaná a proto popis naleznete v souboru SIT.TXT.
- Konec
Ukončí program

Ovládání hry

Celková strategie hry

Ve hře ovládáme jednotky, stavíme budovy, těžíme materiál a plníme úkoly vyplývající z instrukcí ke každé misi. Jednotky se sestavují z komponentů, které během hry přibývají.

Energie
Každá jednotka a budova potřebuje přísun energie, která se získá postavením elektrárny. Hlavní středisko pak vysílá energii ke všem jednotkám a budovám. Stavy všech energií jsou průběžně zobrazovány pomocí teploměrů **ROBOTI** a **BUDOVY.** Červený teploměr udává, kolik je jednotkám resp. budovám dodáváno, modrý pak kolik je potřeba energie. Je-li tedy červený teploměr kratší než modrý, některá jednotka resp. budova nemá přísun energie. To, že je jednotka resp. budova bez energie, je vidět na té které jednotce resp. budově tak, že na ní bliká symbol blesku. Energie je možné v případě potřeby přelévat. Např. nemáme-li energii na některé jednotce, kterou potřebujeme na útok, je možné přesunout část energie určenou původně pro budovy této jednotce a naopak. Tato operace se provádí scroll barem pod teploměrem **RAFINERIE.**

Těžba
Abychom mohli těžit, je potřeba rafinérie, důl a nákladní auto. Rafinerie přeměňuje vytěženou horninu na prvky potřebné k výrobě. Průběh rafinování zobrazují teploměry **RAFINERIE.** Červený teploměr ukazuje kapacitu všech rafinérií a modrý teploměr ukazuje, kolik materiálu zbývá dorafinovat. Pokud přivážíme materiál k rafinérii rychleji, než je rafinérie schopna rafinovat, nově přivezený materiál se ztrácí.

Radarová mapa
V okénku úplně nahoře je vidět mapa, která představuje celou herní plochu. Přátelské jednotky a budovy jsou zobrazeny zelenou barvou, nepřátelské pak barvou červenou.
Ukazatelé pod mapou ukazují aktuální poškození označené jednotky a nabití štítu označené jednotky.

Štíty
Štít je speciální věc, která ochraňuje jednotku před nepřátelskou palbou. Pokud je do jednotky se štítem páleno, ubývá jí nejprve štít a teprve potom se začne poškozovat jednotka. Máme-li postavenou budovu Regenerátor štítu, bude se štít jednotkám během hry obnovovat, v opačném případě nikoliv.

Ovládání jednotek

Každá jednotka ve hře může provádět několik základních příkazů jako je pohyb, útok apod. Příkazy se vykonávají tak, že označíme jednotky, kterým chceme příkaz zadat a poté stiskneme příslušné tlačítko. Nekteré příkazy (jako formace) se vykonají ihned, jiné se vykonají až po zadání cíle (např. útok). V následujících řádcích si popíšeme všechny základní případy.

Pohyb jednotky - nejprve stiskneme tlačítko a pak na mapě označíme cíl pohybu.

Útok jednotky - nejprve stiskneme tlačítko a pak na mapě označíme cíl útočení.

Oprava jednotky - po zadání tohoto příkazu se všechny označené jednotky nechají opravit. Oprava probíhá tak, že jednotky najedou k nejbližší továrně, začnou se opravovat a zůstanou u ní.

Oprava jednotky - označené jednotky se opraví a vrátí se zpět (pouze poškozené jednotky)

Obrana objektu - tento příkaz je určen pro obranu nějakého objektu (budova, jiná jednotka). Obranu zadáme tak, že klikneme na tlačítko a poté vybereme objekt, který chceme bránit. Jednotka poté bude vykonávat obranu zvoleného objektu.

Zrušení obrany - tento příkaz zruší dříve zadanou obranu.

Označ jednotky - označí všechny bojové jednotky na hrací ploše.

Zahájit těžbu - tento příkaz je možný pouze u nákladního auta. Po zvolení tohoto příkazu musíme kliknout na důl, ve kterém se má zahájit těžba.

+ - Nastavení levelu agresivity jednotek
0 - útočí jen při napadení
1 - brání se
2 - útočí a při poškození ustupují
3 - útočí a neutíkají z boje

Automatický příkaz

Mimo výše uvedené máme k dispozici automatický příkaz, který se vykonává pomocí pravého tlačítka myši. Klikneme-li pravým tlačítkem na mapě, označené jednotky začnou vykonávat následující příkazy.
Je-li pod kurzorem nepřátelská jednotka nebo budova, zahájí se na tuto útok.
Je-li pod kurzorem přátelská jednotka nebo budova, zahájí se její obrana.
Není-li pod kurzorem žádný objekt, zahájí se pohyb označených jednotek.

Stavba budov

Abychom mohli postavit budovu, musíme mít označeno hlavní středisko, jednotky nebo nic. Při tomto označení je v dolním okně přístupný seznam všech budov, které lze stavět. Jednoduše si vybereme budovu, kterou chceme vyrobit, a stiskneme tlačítko **Postav.** Potom přejedeme na mapu a umístíme budovu na požadované místo.
Poznámka: Tlačítkem **OBR** přepínáme mezi pouhým seznamem budov a obrázky, kde je zobrazena i cena budovy resp. jednotky.
Poznámka: Hlavní středisko lze postavit kdekoliv, důl je možné postavit pouze na této značce, ostatní budovy lze stavět jen do určité vzdálenosti od hlavního střediska.

Oprava budov

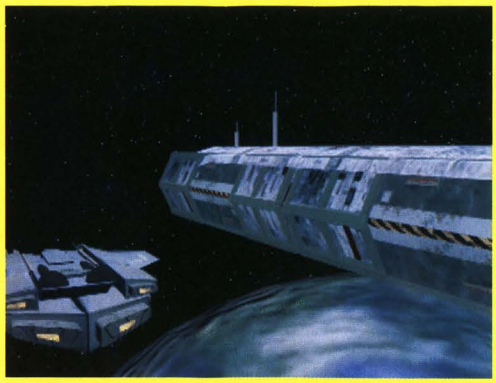
Zvolíme budovu, kterou chceme opravit a poté stisknutím tlačítka **OPRAV** zahájíme opravu budovy. Opětovným stiskem tlačítka **OPRAV** zastavíme opravování.

Stavba jednotek

Jednotku postavíme tak, že označíme továrnu, ve které chceme jednotku postavit. Tím se nám zpřístupní seznam jednotek, vytvořený v **Kompletaci.** Vybereme jednotku, kterou chceme postavit, a stiskneme tlačítko **Postav.**

Kompletace jednotek

Po stisknutí tlačítka Kompletace se dostaneme do obrazovky, ve které sestavujeme jednotky.
Jednotky sestavujeme ze čtyř komponentů: tělo, hlavní zbraně, zbraně točny a podvozek.
Každý z těchto dílů má své statistiky, které si popíšeme na následujících řádcích.
Potřebná energie - udává potřebnou energii, kterou spotřebovávají komponenty
Dodávaná energie - udává, jakou energii je tělo schopno dodat - tato položka musí být vždy větší, než potřebná energie
Váha - udává celkovou váhu jednotky
Nosnost - udává nosnost podvozku - tato položka musí být vždy větší, než váha
Max. poškození - udává, kolik může být jednotka maximálně poškozena, než bude zničena
Účinnost štítu - udává, jak velkou účinnost má štít



Rychlost - určuje, jak rychle se bude jednotka pohybovat
Účinnost zbraní resp. točny - udává účinnost zbraní resp. točny, kde první číslo znamená o kolik se ubere poškození jednotky, na kterou se útočí, a druhé číslo udává počet výstřelů v jedné dávce
Dostřel zbraní resp. točny - udává, jak daleko jsou zbraně schopny střílet
Průjezdnost - je složena z několika položek (tráva, skála a pod.) a udává, na jaké pozadí je podvozek schopen najet.
V levé části obrazovky je seznam robotů, které jsme doposud vytvořili, je možné měnit jejich jména pomocí editačního pole, které je vlevo nahoře. Po zadání jména se jméno přesune do seznamu stisknutím klávesy **„Enter".**

Hlavní menu ve hře

Hra umožňuje následující volby:
VOLBY - v této části máme možnost nastavit rychlost hry, hlasitost zvuků a hudby, automatický scroll (udává, jestli když se najede na okraj mapy, se bude herní plocha scrollovat automaticky, nebo až na stisk tlačítka), zobrazování rámečku a kvalitu stínů.
LOAD, SAVE - umožní ukládat herní pozici (ukládá se na začátku)
KONEC - ukončí právě probíhající hru
NOVÁ HRA - zahájí novou hru

Možné technické problémy

„Co mám dělat, když program skončil s hlášením?"

- NENALEZENA GRAFICKÁ KARTA S VESA BIOSEM
Je nutno pořídit si moderní grafickou kartu, která splňuje normu VESA 1.2 nebo vyšší, nebo zkusit hru spustit pod Windows 95.

- NENALEZEN SOUBOR
Pravděpodobně jste před spuštěním programu nevložili CD-ROM „MUTARIUM" do mechaniky.

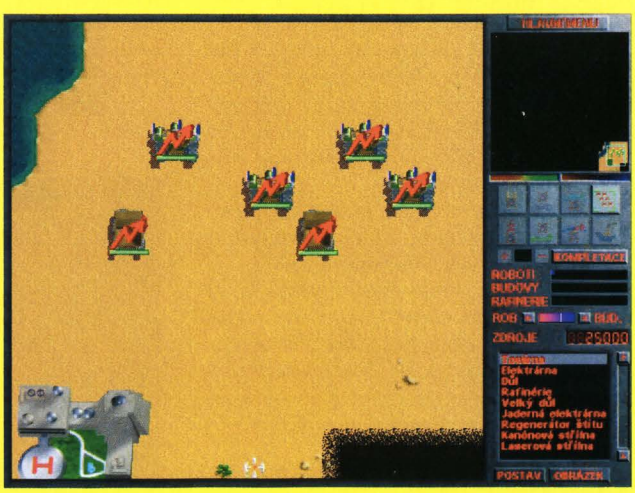
- NEDOSTATEČNÁ PAMĚŤ
Je nutno uvolnit operační paměť, většinou bývá obsazena programem SMARTDRV., nebo pokud spouštíme program pod Windows 95, ukončit spuštěné programy, nebo přidat virtuální paměť.

- SOUBOR POŠKOZEN
Soubor je fyzicky poškozen. Buďto je vadná CD-ROM, v tom případě si ji nechte vyměnit, nebo jsou nějaké chyby na disku a v tom případě se pokuste hru znovu nainstalovat.

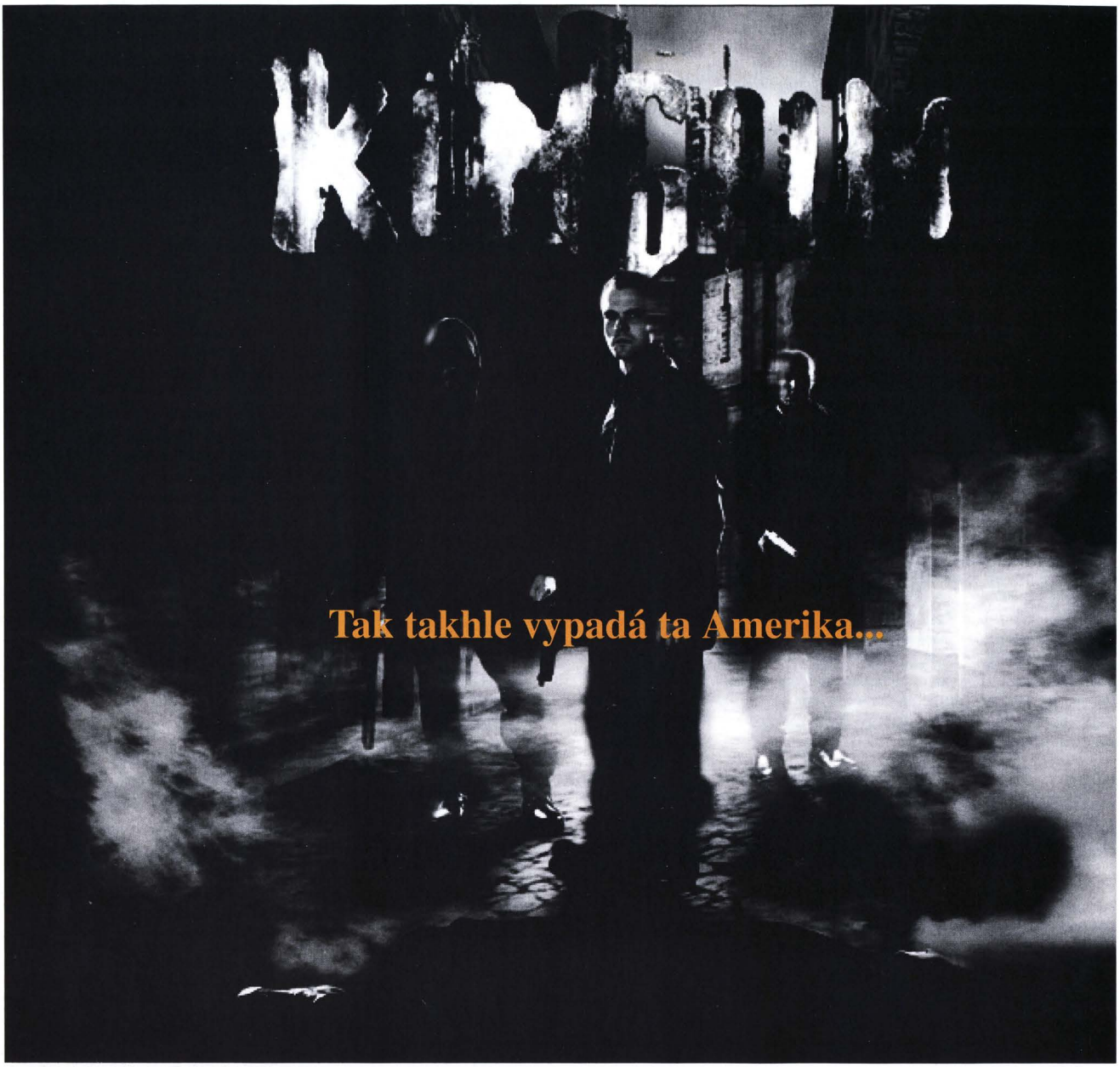
- NENALEZENA MYŠ TYPU MICROSOFT
Váš počítač buďto nemá připojenou myš typu Microsoft, nebo není v paměti zaveden její ovladač.

- VNITŘNÍ CHYBA
Toto hlášení by se nemělo vyskytnout, ale pokud se vyskytne, jedná se o chybu v programu, za kterou se vám samozřejmě omlouváme, ale nikdo není neomylný.

- Co mám dělat, když hudba a zvuky nehrají korektně?
Vaše zvuková karta pravděpodobně není 100 % kompatibilní se zvolenou zvukovou kartou, nebo jste špatně zadali IRQ a adresu. Přesvědčte se proto, zda nastavení v programu SETUP.EXE odpovídá nastavení vaší zvukové karty.



zapálit cigaretu. **Cundr:** opálený hadr, sloužící k připalování cigaret. **Čorka:** krádež. **Sintr:** vězeňský stejnokroj. **Márovat:** bít, mlátit. **Dárel:** strach. **Ciracha:** boty. **Uklidit:** ubít. **Pytloch:** homose



Kingpin: Life of Crime

Temnou ulici osvětlovaly pouze dvě holé žárovky pouličních lamp a plameny, šlehající z barelu od nafty. Do špinavých uliček se nesly hlasy dvou mužů. Oba byli vysocí a rozložití, se zbraněmi zavšenými proklatě nízko.

Ve stínu za rohem se však rýsovala silueta další postavy, v jejíchž rukách se matně leskla ocel brokovnice...

"Tě vidim, Bobe. Posílá mě Nicki, že prej máš vokázat peří. Zastavil ti hodiny, pač si nic nekydnul floydům, jak se nám doneslo z báně. Bejt tebou bych se chudelil a natáhnul perka nebo si Nicki pomyslí, že mu nechceš splatit ten glajf z elpasa u Louie."

"Neměj péči a voplodni mi trubku, nemam cundr. Čornul sem si nový hadry, abych vyčich vod sintru. Ten frajer, co mu patřily, se trochu cukal, tak sem mu zmároval ksicht a pak mi z dárelu cpal i ciracha!"

"Tys byl dycky moc hrr. Prej si uklidil ňákýho pytlocha, co do tebe tachtil!"

"Já myslel, že to týha pampeliška, a von zatim seděl dóžo za waltr s drábama, ale jen proto, že se nešáb s fízlama a přišili mu rohyněl. Jak sem se chystal suvelit na bidle, vyrukoval na mě s fiňákem! Tak sem čapnul bído a..."

Postava ze stínu bleskově vyrazila vpřed. Tři rychlé kroky, ticho noci prořízl dunivý výstřel, pak ostré cval-cvak a druhý výstřel. Do tichého chroptění pak zazněl tichý smích a šustění desetidolarovek měnících majitele...

Cítíte tu atmosféru? Úzké uličky, obývané bezdomovci, mrtvoly povalující se mezi haldami harampádí, rozpadající se budovy obývané feťáky a osvětlované jen mihotavým světlem ohňů založených v barelech, gangy ovládající čtvrti, kam se neodváží ani policisté. Volnost a svoboda, omezovaná jen tehdy, pokud nejste silnější než nepřítel. Do klišé brooklynské-

Zastavit hodiny: lichvářský výraz pro zastavení úroků na určitý čas. **Nekydnout:** neprozradit. **Floyd:** policista. **Báň:** nápravné zařízení. **Chudelit se:** Sebrat (se), vzít. Natáhnout perka: spěchat. **Glajf:** dluh. **Elpaso, též elpíčko:** loupežné přepadení. **Oplodnit trubku:**

ho podsvětí pak stačí jen zasadit gangstera Thuga, nechat ho vyhodit z gangu, sledovat jeho cestu za pomstou a máme tu... Kingpin.

Po lovci fašistů, několika intergalaktických vojácích, akčním hrdinovi, predátorovi, alienovi a podobné havěti se nyní můžeme vžít do role něčeho trochu všednějšího: stát se zločincem. Ne nějakým máslem, zcizujícím v sámošce housky, ani bossem světového formátu, ale ostrým hochem z "jůesej". S naším hrdinou se seznámíte v okamžiku, kdy se probírá po nakládačce od svých bývalých "spolupracovníků", jež jej opouštějí s poznámkou, že jen kvůli starým časům má ještě hlavu na krku. Pak zjistíte, že jste de facto nikde a nikdo a nevíte, co vlastně máte podnikat. Hra se vám tedy snaží, alespoň do jisté míry, nabídnout volnost a zároveň RPG možnost učit se, jak to v tomhle drsném prostředí chodí. Ústředním motivem je pomstít se bossovi Nickimu, ale když se kácí les, lítají třísky, a jak záhy zjistíte, okolo Poisonville se na nějakou tu mrtvolku nekouká a ustřelit někomu hlavu je zde běžná výdělečná činnost.

Vše má ale nějaká pravidla. Většinu času strávíte na ulici, kde se většina obyvatel zná, a pokud po někom začnete střílet, zpravidla mu přijde na pomoc pár kamarádů a vy skončíte v pytlíku na odpadky. S každým můžete vést více či méně podnětný rozhovor, k dispozici máte kladnou (Yea.) a zápornou (Fuck off, bitch!) odpověď (po té druhé se zpravidla střílí). Kulturním a společenským centrem je bar, kde se udržuje příměří a zařizují se kšefty: vesměs nějaké krádeže či oplácení návštěv sousedního gangu, vraždy na objednávku apod. Zde si také můžete najmout komplice, buď obyčejné - na nakládačky a střílení, nebo specialisty, jako je kupříkladu kasař. Tato možnost je skvělým nápadem a navíc je dovedena do naprosté dokonalosti. Za celou hru se mi nestalo, aby se můj parťák někde zasekl, a v případě, že kupříkladu spadne ze střechy (a přežije to), na kterou se dá dostat pouze budovou, stačí chvíli počkat a za chvíli je opět u vás. Pokud máte "spolupracovníků" více a na jednoho z nich zaútočíte, druhý se k vám loajálně přidá! Najímání je zpočátku zpestřením, ke konci však již téměř (dle obtížnosti) nutností. Jedinou chybou snad je, že při soubojích chodí komplici takříkajíc "na férovku" a postrádají pud sebezáchovy, což se nedá říct o nepříteli. Ten naopak vyhledává úkryty, když mu teče do bot (jeho krev), tak uteče, a pokud je nepřátel víc a terén je k tomu vhodný, můžete velmi rychle čekat kulku do zad. Vydělané peníze se pak utrácí najímáním nebo v obchodě se zbraněmi a užitečným zbožím, jako je tlumič nebo neprůstřelná vesta. Pokud zrovna nemáte nějakou "pračičku", můžete se potulovat uličkami a zcela nemorálně zabíjet pro peníze. Po splnění všech úkolů v dané lokaci vás nějakým způsobem dějová linie dovede do další mapy.

Zpracování

I kdyby byl Kingpin nejreálnějším vykreslením podsvětí pod Sluncem, bez

průměrného zpracování by se hitem nestal. Co se vizuální stránky týká, víc než moje pochvalné ódy vás uvedou v obraz screenshoty okolo. Skvělá grafika v highcoloru v rozlišeních od skvělých 640 x 480 po neuvěřitelných (a uvěřitelně pomalých) 1600 x 1200, plná velmi realistických detailů (kouř z doutníků, nábojnice ležící na zemi, podlaha opálená od plamenometu, pokud někoho s pokrývkou hlavy udeříte páčidlem, zaručeně mu s hlavy spadne, atd.). Grafika působí velmi realisticky a přitom má svůj osobitý styl - urbanistický ráz připomíná Gotham City a ztvárnění osob psychologický komiks Maxx. Instalace nabízí možnost instalovat či neinstalovat krvavé detaily, pokud vám to věk dovoluje, volte "krvavou" instalaci. Pokud si vzpomínám, všechny hry, které "zobrazují scény brutálního a zbytečného násilí" patří mezi nejoblíbenější tituly (Carmageddeon, Phantasmagoria, Crusader) a s Kingpinem to určitě nebude jinak. Zejména s brokovnicí a plamenometem zažije otrlejší hráč netušené orgie, neboť při nějakém větším střetu to vypadá jako v hitu od Jany Kratochvílové "rej těch rukou, nohou, těl...". Novinkou je i odrážení granátů vypálených z granátometu nejen od stěn, ale i od těl protivníků. Stejně jako v Half Lifu záleží do jaké části těla střelíte; každá postava je "rozdělena" do patnácti "sektorů", jež mohou být i chráněny neprůstřelnými vestami, kalhotami a helmou a jejich zranění se odráží i v bojeschopnosti nepřátel. Sledováním krvavé stopy se dá stopovat unikající gangster, což je další výhoda poněkud brutálnějšího pojetí hry. Vše je pochopitelně vyváženo hardwarovými nároky a nutností akcelerátoru, ale bez něj si už dnes můžeme pustit 90% her akorát na nohu, není-liž pravda. Připravte se taky na dosti drastickou velikost instalace (viz tabulka).

Zvuky odpovídají laťce nasazené kvalitou vizuální stránky hry. Ruch baru, vrzání dveří, nenávistné výkřiky nepřátel a jejich následný jekot (obzvláště pokud hoří), to vše pěkně dokresluje atmosféru. (Neobvyklý dovětek, co? Až nějaká hra přijde s opravdu podstatně lepším ozvučením, než je dnešní standard, koupím si SB Live!.) Hudba, která vás vtipně doprovází pouze na místech, kde mají strážní, bezdomovci či barmani puštěné rádio, je od hip-hopových Cypress Hill. Skladby jsou pouze tři a nejde o tituly původní, ale převzaté z jejich tuším posledního alba. To ale nic nemění na faktu, že do daného prostředí sednou jako šnekovi ulita.

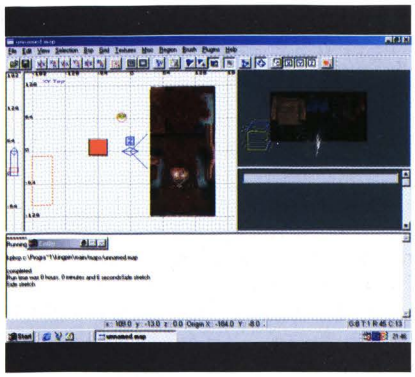
Multiplayer

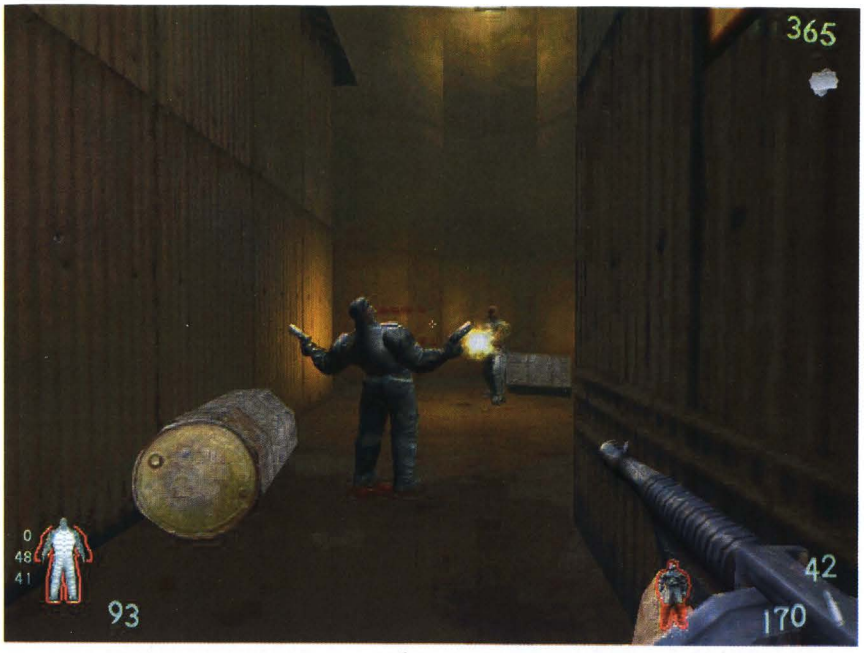
Multiplayer je důležitou částí každé hry a 3D akce zvlášť. Každá vytvářená postava se sestává ze tří částí plus nějaký ten doplněk (čepice, cigárko...), takže pokud máte pětašedesát kilo jako já, můžete se stylizovat do podoby Ramba a napravit si tak komplexy. Deathmatch si můžete dopřávat v osmi levelech původních, ovšem u takového titulu jako je Kingpin, rostou servery pro války gangů po internetu jako houby po dešti. Chcete-li do hry vnést trochu více taktiky, zvolte Gang Bang. V něm je cílem soupeřících gangů obstarat daný obnos dříve než nepřítel, jako zdroj financí slouží jak schránky obecně přístupné, tak oponentovův sejf. Na úspěšnost hraní počet fragů nemá vliv, takže spíš než honba za zářezy na pažbě je třeba zapojit opravdu promyšlenou týmovou spolupráci.

Editor

Na Kingpin CD najdete QERadiant editor, poměrně složitý program pro tvoření map. Jde o builder a renderer, ovládání je asi nejpříbuznější 3D Studiu Max, samozřejmě je však několikrát jednodušší. Nabízí všechny funkce, které při tvorbě budete potřebovat, a řekl bych, že se to za chvíli bude na Internetu editovanými mapami jen hemžit.

Výhrady. Recezovat hru, která je bez chyby, to by byla strašná nuda. Proto se asi snaží výrobci nám recenzentům udělat radost a nezklamal mě ani Xatrix. Začnu spíše upozorněním než kritikou: po delší době, strávené hraním Kingpinu, si uvědomíte, že to s tou volností nebude zas až tak žhavé. Každá hra musí směřovat odněkud někam a na správnou cestu vás scénáristi musí neustále navádět. V kaž-





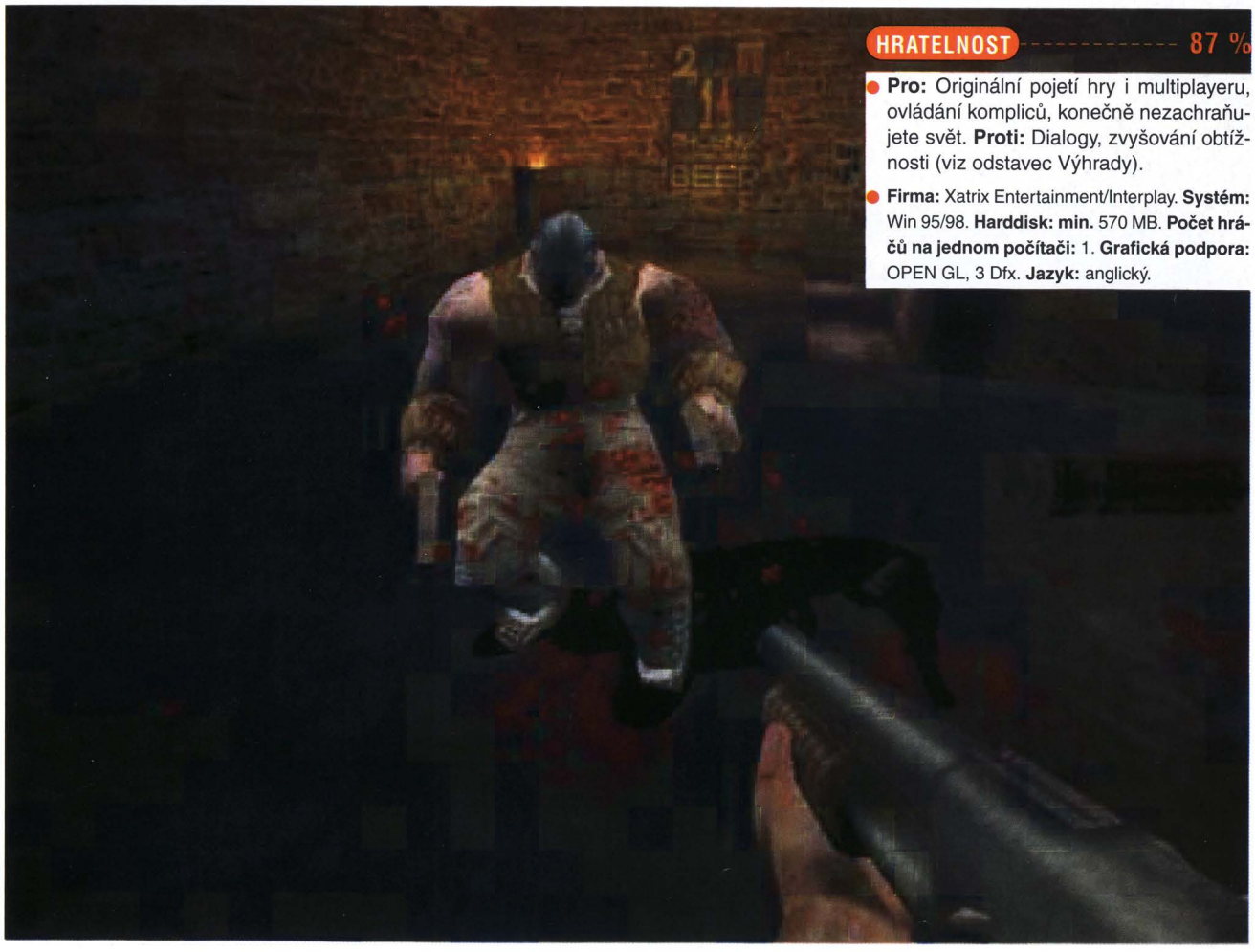
dé lokaci je tak pět deset uliček, bar, obchod, pár otevřených domů, plus skladiště nebo továrna nebo něco na ten způsob. Do některé z budov získáte přístup až splněním nějaké zakázky, stejně tak se zpravidla díky lokálnímu bossovi dostanete do další mapy. Potud vše v pořádku, odstavcem výše jsem se chtěl vyhnout tomu, abyste získali pocit, že je Kingpin rozlehlý jako Daggerfall.

Co je však rozhodně nedotažené, je vyjadřování hlavního hrdiny. Jak jsem se už zmínil, ke komunikaci slouží dvě klávesy, jedna pro kladnou, druhá pro zápornou odpověď, či spíše hlášku. Ať se však snažíte sebevíc, kloudnou větu z Thuga nevytřískáte. Na otázku "Will you do it for me?" (tuto větu si mohou i neangličtináři v rámci naší integrace do Evropy za domácí úkol přeložit) odpovíte "????" nebo "So what's up?", případně obdobnou variací. Uznávám, že leckterý pouliční bourač má tak šest tříd základní školy, ovšem debilní gangster asi na ulici příliš dlouho nepřežije, že. Nevychytané je též zvyšování obtížnosti. Opravdu reálná, ovšem jen ze strany vaší ve vztahu k nepříteli (tuto krkolomnou vazbu ihned vysvětlím), je hra pouze na nejlehčí obtížnost. Tím chci říct, že při obtížnosti novice přijdete k postavě, vytáhnete brokovnici a z metru jí ustřelíte hlavu, ale vy vydržíte asi jako Arnold v Komandu. Na obtížnost nejtěžší pro změnu přijdete k postavě, vytáhnete brokovnici a vystřelíte, nic moc se nestane a záhy jste ubit trubkou. I zlatá střední cesta, obtížnost normal, je už od reality na hony vzdálená. Řešením by bylo zvyšování obtížnosti alternativou k pouhému upravování výdrže vaší a nepřátel, třeba zlepšováním AI.

Verdikt

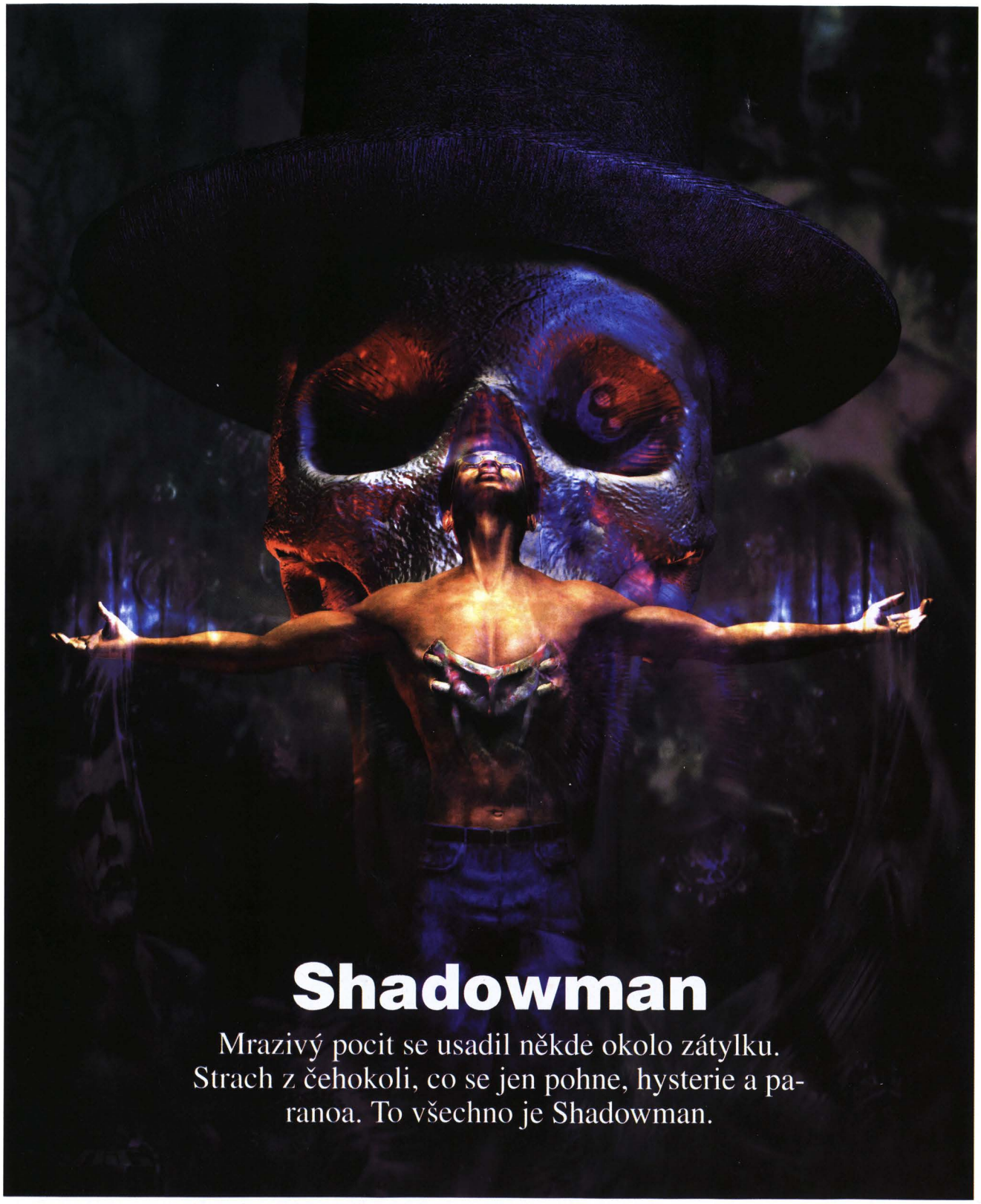
Vyšetřovaný Kingpin; postavte se, připažte a vyslechněte výrok soudu: jménem Excaliburu, odpovědí na otázku "Je Kingpin dobrá hra?" jest: "Kingpin je výborná hra". Na otázku "Je lepší než Half Life?" odpovídám "Bohužel ne."

EX[RATTLE



HRATELNOST 87 %

- **Pro:** Originální pojetí hry i multiplayeru, ovládání kompliců, konečně nezachraňujete svět. **Proti:** Dialogy, zvyšování obtížnosti (viz odstavec Výhrady).
- **Firma:** Xatrix Entertainment/Interplay. **Systém:** Win 95/98. **Harddisk: min.** 570 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Grafická podpora:** OPEN GL, 3 Dfx. **Jazyk:** anglický.

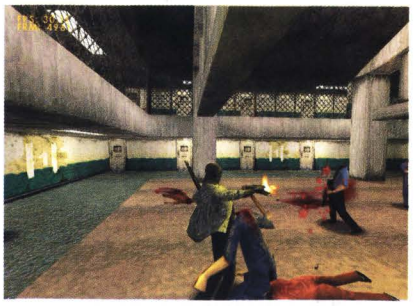


Shadowman

Mrazivý pocit se usadil někde okolo zátylku. Strach z čehokoli, co se jen pohne, hysterie a paranoa. To všechno je Shadowman.

Alan Edgar Poe jednou řekl, že s přibývajícím koncem druhého tisíciletí bude vzrůstat v lidské duši touha návrátit se zpět k magii a mystičnu. Éra strojů, která zcela uchvátila mysle našich pra-pradědů, pozvolna končí a blížící se Milénium přináší s sebou otázky, na které nám věda ještě odpovědět neumí. Možná proto mnozí z nás hledají vysvětlení daleko za hranicemi lidských možností. Není divu, fragmenty magie se totiž kolem nás doslova "povalují". Naše historie je plná událostí, které jsou kouzly a zázraky přímo prošpikovány. Nemusím ani zabíhat daleko: V čele anglických mýtů nestojí nikdo jiný než slavný čaroděj Merlin, Egypťané zase vyprávějí o neuvěřitelných kouscích kouzelníků, kteří sloužili pro mnohé faraony (jen se běžte podívat na Mumii - pozn. pž). Ale snad nejzajímavější legendy se točí okolo magie Voodoo. I v dnešních dobách se tato magie stále hojně praktikuje (to se o jiných starodávných uměních říci nedá). Hlavně se tak děje v oblastech Afriky a jižní Ameriky. O Voodoo se budeme právě bavit.

Jeden takový bezvýznamný studentík magie všeho druhu si přičichne k opravdovému Voodoo, síle, jejíž přímočarost se nedá se žádnou jinou magií srovnávat. Nikdy nedělejte tu samou chybu jako on! Jsou věci, se kterými se nedá jen tak pohrát. Pravidla v magii jsou jasně stanovena, tedy alespoň ty co známe, a jedno z nich praví, že vše na co magii použijeme nás něco stojí. V případě Mike LeRoa je to pravda až smrtelně krutá. Mikeův obřad si vyžádá životy jeho nejbližších - matky, otce a mladšího bratra. Aby cena, kterou zaplatil byla ještě znásobena, stává se tento bezvýznamný mladík osobou či snad lépe říci bytostí, která není postižena tak lidskými problémy jako je citli-

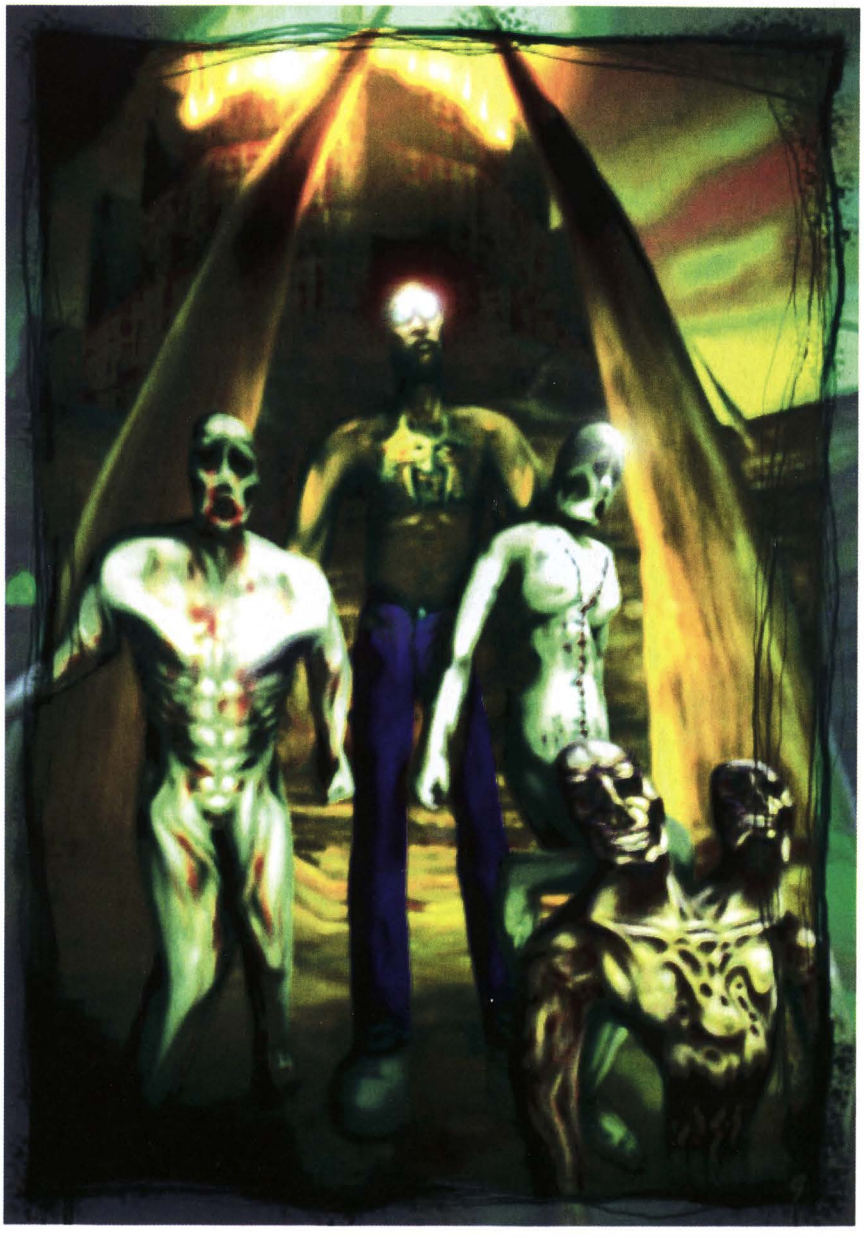


vost vůči plynutí času nebo nemocemi. Stává se Avatarem. Velkou neznámou na šachovnici osudu. Mohou mít bohové sny? Jestli ano, tak se jim zdá o muži s planoucím pohledem a zářící maskou na hrudi, který se volně prochází mezi realitami světů a hořce se vysmívá svému osudu. Dokonce ani oni nemohou ovlivňovat jeho existenci a budoucnost. Osud je někdy nadřazen i jim. Shadowmanovo poslání je zachránit svět, a to už je něco.

Víc hlav, víc rozumu platí i zde. Jedním z mála přátel, které Shadowman má, je kněžka Nettie, která ho instruuje a radí, co a jak. Na svůj věk vypadá až neuvěřitelně dobře a netušili byste, jak moudrá tato paní je. Svět lidí je opravdu krásný, dá se přirovnat k diamantu, kde každá jeho ploška odráží něco jiného a jinak. Za zachování tohoto světa musíte být připraven zaplatit i cenu nejvyšší. Tenhle fakt si uvědomíte už při první cestě Shadowmana ve stařičké bárce čarokrásnou přírodou. Prostředí, ve kterých se Shadowman pohybuje jsou opravdu nádherná, ať už, co se týče barevnosti nebo detailnosti. Jak už bylo zmíněno Mike LeRoa alias Shadowman není omezen pouze na tento svět, ale může, pomocí plyšového medvídka (medvídek z Bogoty? - pozn. pž), cestovat i do dimenze, která je nazývaná Deadside.

Deadside, nebo-li říše mrtvých, je opositum našeho světa. Tam, kde u nás září slunce a slyšíme veselé trylky ptactva, tak v říši smrti bloudíme stíny a posloucháme neustálý pláč a nářek. Nejlépe se dá toto temné království přirovnat k Zemi za zdí, která byla popsána v knihách o nejslavnějším kouzelníkovi a drakopánovi Zeměmoří - Gedovi. Když Shadowman prochází stinnými zákoutími a hledá prazvláštní vaky na duše, začínáte pozorovat, že se pomalu, ale jistě odpoutáváte od této reality a bloudíte s ním. Strašlivé skřeky a neustálý pláč doprovází jeho kroky v této zemi nebytí. Bezbarvé postavy se plíží bezcílně sem a tam a jediná věc, která je může odpoutat od jejich muk je právě Shadowman. On jediný je zde návštěvník, v zemi kam by se mnozí nechtěli podívat ani na vteřinu. Jeho pobyt zde je limitován zásobou magické energie, kterou z něj sají právě bloumající duše. Jediná obrana je chtě nechtě použít zbraň. Dříve ženy a děti, teď bezvýrazná šedivá stvoření ho prosí a naříkají, aby je ušetřil. Nebo možná? Možná ho prosí, aby je už konečně zbavil tohoto věčného strádání, života, který se už dávno nepodobá ani tomu, na co dříve mysleli ve svých nejstrašnějších představách. Kdo ví. Skutečnost je taková, že cesta stínového muže je lemovaná těly rozpadlými na prach a červeně zářícími dušemi, které opustily své polotělesné schránky. Uvolněné duše chvíli září, pak pozvolna zhasínají a jejich matérie zvolna mizí, pokud ovšem nejsou sebrány k posílení Mikeovi životní síly v tomto světě. Bloudící duše nejsou žádnou hrozbou pro poutníka takového kalibru jako je Shadowman, jinak už to je ale s démony, kteří jsou ve světě mrtvých doma.

Ti jsou častokrát velice tuhým soupeřem a nikdy nepohrdnou soustem, které jim přijde přímo před tlamu, zobák nebo sosadlo. Velmi oceníte možnost, že Shadowman umí používat obě ruce nezávisle na sobě. Máte tím možnost kombinovat krycí střelbu z ruky jedné a sršení plamenů z kouzelného kolíku drženého v ruce druhé. Specialitou této hry je, že jakmile protivník, kterého právě solíte svojí palbou, v určitý okamžik padne na kolena a teď nastává okamžik, který se nesmí propásnout. Buď uštědříte nepříteli poslední ránu z milosti nebo tento okamžik propásnete a potvorník zregeneruje svoje síly do maxima a může se celý tyjátr opakovat. Často se stává, zejména pak v posledních levelech, kde už jsou přišery megatuhé, že tento spásný výstřel propásnete, protože se už zaměřujete na ostatní nepřátele, kteří na vás zle dotírají a obživlá mrtvola si vás pak pěkně podá. Vzhledem k tomu, že úrovní v zemi mrtvých je deset, tak vás čeká pořádná fuška. Na odpečetění každého vchodu do nižšího podlaží potřebujete určitý



počet vaků na duše, které se různě fikaně povalují. Aby nebylo radosti zadost tak jich je ve hře hned 120 a jsou ukryty tak ďábelsky, že při jejich hledání začne tráva růst a bříza se zelenat tzn. strávíte tím opravdu hodně času.

Čím hlouběji se Shadowman dostává do srdce celého pekla, tím jsou i příšery inteligentnější a odolnější, ale i vaše síla roste. Mikeova cesta povede i do normálního světa, kde máte za úkol zlikvidovat pět nejkrvavějších vrahů, které kdy země nosila. Tito zabijáci jsou schránkami pro duše těch Nejstarších. Tyto prastaré pekelné stvoření si libují v opravdu nechutných praktikách, při kterých tečou potoky krve. Tito vrazi jsou schopni předvádět výkony, které daleko převyšují možnosti normálních smrtelníků, ale vy také nejste normální člověk a tak jsou šance alespoň trochu vyrovnány.

Likvidace členů Pětky je neuvěřitelně složitá a obtížná. Už zabít jenom jednoho masového zabijáka je práce strašně hustá, a to si ji zopakujete ještě čtyřikrát. Ke zničení těchto podivných individuí máte k dispozici arzenál zbraní, za který by se nemusela stydět ani malá armáda: normální pistole, brokovnice, kulomet a smrtonosný violátor.

Až na problémy spojené s likvidací Pětky je náš svět neuvěřitelně krásný a budete želet, že na něm nepobudete moc dlouho. Zato v říši mrtvých si to užijete. Jak bylo řečeno, 10 levelů vás odděluje od vašeho cíle. Mike se bude proplétat temnou změtí chodeb, průlezů, zákoutí, krvavých potoků, černých říček za stálého nářku, který je pro Deadside charakteristický. Celý tento svět je postaven podle logiky, která je na hony vzdálena té lidské. Když se zamyslíte nad tím, že Shadowman je poslední překážka před nastolením tohoto řádu na našem světě, pochopíte, že žádná cena není dost velká.

Centrem změti chodeb a tmavých průlezů je Asylum. Místo, kde realita nabývá jiných rozměrů, sen se změní ve skutečnost a skutečnost v sen. Shadowmanovo bloudění po Asylu bude plné krvavých cel a zbloudilých duší. Jediné, co si odnesete z těchto prostor bude dlouhotrvající pocit, že peklo je jenom místo v duši, které si stvořil sám člověk. Postupem času se budete učit nové dovednosti a sbírat fascinující voodoo artefakty, které vám pomohou dostat se na jinak nedostupná místa. Naučíte se věci, o kterých se vám dříve nezdálo. Shadowman bude dělat čest svému jménu. Absolutní temnota pekla bude ve srovnání se Shadowmanovou temnotou v duši jen stín procházející peklem, kam jiná bytost než démonická nevstoupila. Vy dokážete, že tvorové, kteří nikdy nepoznali strach se jen při vyslo-

MAGIE VOODOO

Voodoo je druh starodávné magie, která vznikla na africkém kontinentu. Praktikovali jí černošští šamané, kteří se starali o bezpečí svých členů kmene. Z rozšířením černošské rasy do okolního světa se zároveň rozšířilo i Voodoo. Uchytilo se zejména v oblastech jižní Ameriky, kde si navzájem konkurovalo s domorodou magií nazývanou Makumbou. Charakteristickým rysem Voodoo je obětování zvířat, zejména černých kohoutů a vnitřních orgánů, velice známe je také tvoření tzv. idolů, malých panenek, pomocí kterých se přenáší na cílený subjekt požadovaný efekt (pálení, bodání, řezání atd.). U několika cestovatelů, kteří se podrobili zasvěcení Voodoo, došlo k paralýze mozku a dalším mozkovým poškozením.

vení vašeho jména rozklepou strachy. Připravte se na to, že strávíte hodiny a hodiny hledáním jednoho proklatého vaku, aby jste mohli postoupit do další úrovně. Ze začátku nebudete vůbec chápat, proč vlastně tuhle hru hrajete a trávíte u ní svůj drahocenný čas, ale s postupem času chápat začnete. Jen málokterá hra vám poskytne takovou herní atmosféru, která je plná fantastické grafiky a skvělých zvuků.

Grafika je jedna z věcí, která pomáhá navozovat to pravé rozpoložení, které je pro hraní této hry zcela nezbytné. Budete se kochat monstróznostmi podzemních staveb, hořkou krásou deadsidových exteriérů a detailností vašich protivníků, které leckdy uvidíte tak zblízka, že o to nebudete ani stát. Podobně je na tom zvuk. Veskrze všechny zvuky ve hře a zvláště pak kvílící a plačící nářky v zemi mrtvých jsou fantastické. Už při prvním úhozu do kláves pianina víte, že máte co do činění s hrou na úrovni. Ani za nic bych si to ze Shadowmanem nevyměnil, abych procházel agonické krajiny a třásl se hrůzou. Ale Shadowman to zvládá opravdu skvěle. Tenhle pohublý mladík s brejličkami a maskou na hrudi v sobě skrývá netušené síly, které se teprve učí znát a postupně používat. Všichni mu budeme fandit, aby došel k cíli, který není beztak jeho, ale on se ho rozhodl přesto splnit. Koneckonců to záleží i na vás, jak to všechno dopadne...

EX[TOMÁŠ STANĚK

HRATELNOST 85 %

- **Typ hry:** Akční / adventura. **Pro:** Temná atmosféra, která vás dokonale pohltí a dokonalé technické provedení. **Proti:** Zdlouhavost, absence mapy.
- **Firma:** Acclaim. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Harddisk:** 700 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Shadowman.** 85 %. Vrcholně depresivní a realistická akční adventura o souboji dobra a zla. Výtečně zpracovaná vize říše mrtvých.
2. **Die By The Sword.** 80 %. Dlouho očekávaná bomba, která zas taková bomba nebyla.
3. **Tomb Raider II.** 80 %. Lara Croft opět v akci. Výborné pokračování veleúspěšného trháku s hlavní hrdinkou, jejíž proporce 100-50-90 nebudou asi nikdy zapomenuty.
4. **Tomb Raider III.** 75 %. Roztočená kola herního průmyslu se těžko zastavují, Lara "Strikes again".

Command & Conquer: Tiberian Sun

Nemá cenu schovávat se před sluncem. Tiberium vás stejně dostane.

Pěší spojovatelská jednotka – válečné pole

"Pane, máme spojení."

"Díky, vojíne."

"Pane, poručík McNeil, jsme právě nedaleko Temple of NOD."

"Skvěle, poručíku, zahájíme odpočet. Úder Ion kanónem a je to." "A mimochodem, poručíku. Dobrá práce."

"Díky, pane!"

"Pět, čtyři, tři, dva, jedna…"

@#$%^CRASH#@%^

"Jó, je to za náma. Kaneova prdel je teď někde v trapu. Světe, jsou tu lepší dny."

Velitelství GDI – kdesi v Americe

"Poručíku, vaše práce v bitvě o budoucnost země byla unikátní. Po projednání v všech okolností se vám velení rozhodlo udělit dva dny volna. A nezapomeňte, že do kroniky útvaru jste byl již zapsán. Užijte si je."

"Díky, pane."

Letecká základna jednotek GDI – Amerika – 31. srpen 2030

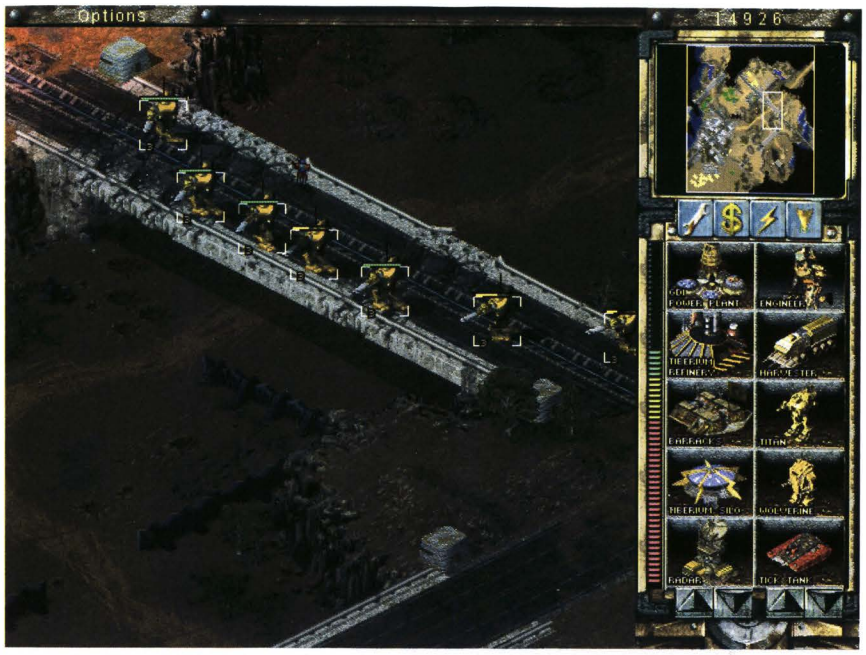
"McNeil. Nemyslete si, že když máte předka hrdinu, budete tu masér. Máte štěstí, že vám zejtra začíná dovolená. Jinak byste viděl. Nemám rád tipky, co si hrajou na frajery. Tak se sbalte a padejte. Ať už vás tu nevidim."

McNeilův domov – Amerika – 2. září 2030

"To si děláš srandu, že si povolanej na frontu. To nemaj nikoho jinýho? Dyť si doma jenom den."

"Hele nech toho. Sama dobře víš, že je výjimečný stav. Každej musí."

"Jo. Ale taky dobře vim, že máš ženu a dítě a ty na tebe celej rok čekaj a když už tu seš, tak daj výjimečnej stav. Ať jdou do prdele."



"Nech toho, nemá to cenu. Prostě musím. Dovolenou mi daj pak."

"Jasně. Nebo tě přinesou ve futrále."

"Nech toho. Si hnusná."

"A armáda není?"

"Ale živí nás, tak mlč."

Polní velitelství – Severní Mexiko – 2. září 2030

"Vojín McNeil!"

"Zde."

"Dobře, jsou tu všichni. Dobře mě poslouchejte, nebudu to víckrát opakovat."

"Snad nikomu zde nemusím představovat pana Kaneho."

"Všichni jsme si mysleli, že je v trapu. I já, i vy. Dneska ráno se s námi spojil. Rozhodně nešlo o hologram nebo jiný podvod. Byl to on sám. Ještě včera bych přísahal, že je mrtvej, ale ne dnes. Život je změna."

"Bohužel to není poslední špatná zpráva. Kdyby nás Kane pozval na čaj, nebyl by dneska výjimečný stav!"

"Ten pošuk nám zase vyhlásil válku."

"Asi nechápe, kde je on a kde mi."

"X let vývoje a co oni - nic. Jsou v troskách. Ale jak chtějí. Bude válka. Ale neděste se. O nic nejde. To bude bleskovka. Proti roztříštěnému bratrstvu nemůžeme prohrát."

"Vojáci je na vás, abyste ukázali, co je ve vás. Pro ženy, děti a pro vlast!"

(sborově) "ZA VLAST!"

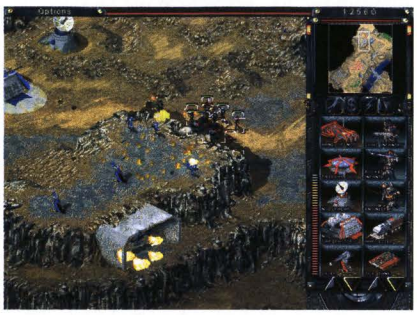
Už se vám někdy stalo, že jste si mysleli, že je někdo mrtvý a on nebyl? Ne? Nevadí. O Kaneovi si to myslel celý svět. A není. A co víc, myslí si, že je na tom ještě lépe než dřív. Á promiňte, ještě sem vás nepředstavil.

Kane byl vůdce v podstatě teroristické organizace Bratrstvo NOD. Je brutální a to mu přináší oblibu. Nebrání se pokusům na lidech, ba co víc, přímo je doporučuje. Jeho následovníci ho slepě poslouchají a považují ho za boha. Dnes však stojí před rozpadlým a rozhádaným bratrstvím. Podle něj je však otázka času, kdy ho znovu ucelí a konečně dokáže svůj sen. OVLÁDNOUT SVĚT.

Podle všech Kane zahynul při zničení chrámu bratrstva. Dnes je pravda jiná. První, komu naskočily vrásky, když se o Kaneovi dozvěděl, bylo velitelství GDI (Global Defend Initiative).

GDI je hlavní obranou silou země. Jejich porážka v podstatě znamená ovládnutí země. Pod GDI spadají všechny armády světa. Už první střet s bratrstvem stál GDI hodně sil, ale nikdo by si to nechtěl zopakovat. GDI věří, že roztříštěnost bratrstva jim bude hrát do karet a doufají v rychlý konec konfliktu. Po technologické stránce jsou na tom rozhodně lépe. Jejich jednotky jsou po léta vyvíjené a zkoušené. V tom je jejich výhoda proti jednotkám NOD, které jsou spíše záškodnické.

Každé straně jde samozřejmě o něco jiného. Jedni bojují pod vlajkou orla (GDI), druzí pod vlajkou štíra (NOD). Jedni chtějí mír, druzí moc. Je jen na vás, kdo je vám milejší.



A já vám zatím řeknu něco přímo o hře.

Grafika

Ve Westwoodu na to šli opravdu dobře. Prohlédli si všechny strategie, které až do dneška vyšly a vzali to nejlepší. Grafika snad nejvíce připomíná hru Starcraft. Dělá použitý styl grafického zpracování. Žádné 3D, žádné polygony a textury. Ne, ne. Tady je to hezky bitmapové, tzv. pseudo 3D. Nerozhoduje tedy, jestli máte nebo nemáte 3D akcelerátor. Grafika bude stále stejná. A když už jsem se zmínil o tom Starcraftu. Jednotky v TS (to má znamenat Tiberian Sun) jsou dost malé. Mapa pak sice dostává větší prostor, ale hráč aby si k monitoru namontoval lupu. Nutno však uznat, že i přes nevelikost jednotek a ostatních blbůstek, je vše perfektně do detailu prokresleno a jako celek to vypadá opravdu skvěle.

Hudba

Tahle série měla vždy naprosto úchvatnou hudbu. Opravdu jsem byl pln očekávání jak zvukové vlny pohladí moje uši. Naštěstí jsem nebyl zklamán. Všechny skladby hrající na pozadí boje jsou dokonalé. Nestalo se mi, že bych musel hudbu vypínat. Skvělý je také fakt, že hudba byla dobře slyšet i v průběhu mise. Někdy se mi stává, že hudbu během mise neslyším. Tady ne. Je vážně pohoda vychutnávat si hudbu i během hry. Ať už se vám líbí Karel Gott, Lunetik nebo GNU, budete s hudbou v TS spokojeni.

Ovládání

Všechny strategie se předhání v tom, která z nich má lepší a lehčí ovládání. Dle mého názoru je králem v ovládání právě C&C. Neznám hru, která by se dala ovládat lépe a rychleji. Starcraft měl ovládání podobné, ale výstavba jednotek či budov nebyla tak ideální a chtěl-li se člověk chytat i v multi-playeru, musel se stejně naučit zkratkové klávesy. V ovládání je to, co činí tuhle hru přímo ideální pro začátečníky. Už od první minuty hraní se chytáte a ten pocit vám hned tak nezmizí. Narazil jsem přece jen na jednu jedinou věcičku, kterou bych si mohl do ovládání rejpnout. Nemůžete si totiž dopředu nastavit více než pět jednotek, které chcete vyrobit. Zde vede Total Annihilation: Kindoms. Nikde jinde jsem si ještě nemohl dopředu nastavit i 99 jednotek pro výrobu. Ale to už mluvím o jiné hře. Zkrátka a prostě. Právě zde najdete to nejlepší ovládání hry. Nic víc, nic míň.

Animace

Právě jsme se dostali do toho nejlepšího. Série C&C je slavná svými skvělými animacemi. Spousta firem od animací upouští, protože jsou to největší žrouti místa a místo na CD je omezené. Westwood ale nic nezastaví, a tak když se to nevejde na jedno CD, tak to budeme prodávat na CDčkách dvou. Tím vznikne opravdu spoustu místa pro opravdu skvělé animace. Můžete se opět těšit na záběry z velitelství i bitevních plání, tak skvěle provedených, že skoro ani nepoznáte, co je reál a co počítačem dodělané. V hlavních hereckých rolích se kromě starých známých objeví i noví neméně dobří herci. Skoro před každou misí a skoro po každém boji se můžete podívat na krátký filmeček, tématicky zasazený k vašemu nadcházivšímu (dohranému) dobro-

družství. Mohl bych jsem napsat všechna přídavná jména opěvující kvality misí, ale to nemá cenu.

Mise

To, co činí strategii kvalitní, jsou právě mise. V C&C jsme byli v podstatě zvyklí na mise prostě dobývací. Po pravdě se ani zde žádné velké inovace nedočkáme. Jsou tu jistě i mise například záchranné. Ale to už jsme tu všechno stokrát měli. Ani kus nějakého nápadu. V tomhle směru docela zklamání, ale když tak o tom přemýšlím, co bych chtěl nového. V TA:K se o něco nového pokusili, ale nedopadlo to dobře. Westwoodi se drží starých dobře odzkoušených úkolů. Snad jen způsob podání může zaujmout. Hlavní cíle mise jsou rozděleny a plní se postupně. Je libo příklad? Prosím. V deváté misi za GDI musíte zničit sedm SAM sitů (taková věcička proti letectvu). Po likvidaci přistanou vrtulníky a vyloží posily včetně stavebního centra. Další úkol jistě uhodnete. Eliminace všeho co vypadá jako NOD. Svou obtížností a náplní se od sebe liší mise za GDI a NOD. Proto si o nich něco povíme zvlášť.

Mise – GDI

GDI má rychlý cíl. Co nejrychleji zlikvidovat bratrstvo. Jejich mise jsou proto z 99 % eliminační. Jsou i mise, kdy vám pomůže třetí rasa Zářících (mutanti z tiberia). Dokonce se k vám na chvíli přidá i prase. A nesmějte se, je to super prase. Při chrochtání z něj vychází jakési podivné koule, které zničí protivníka. Prostě prase je bůh. Kromě dobyvatelských misí jsem narazil i na záchranou a bránící variantu. Mise za GDI jsou dosti jednoduché. Pořádné věci se dějí až od deváté mise výše.

Mise – NOD

To v misích za NOD je to trochu zamotanější. Nejdříve bojují roztříštěné frakce bratrstva proti sobě, aby zvítězila ta vedená Kanem. Jakmile je bratrstvo opět pod pevnou rukou svého vůdce, může bojovat proti světu. Obtížností jsou na tom mise za NOD stejně. Do doby, než začnete bojovat proti GDI, je vše ok. Hra nabírá spád až v boji o každou píď země.

Objevíte tu mise eliminačního charakteru, záchranky, obranné i misi, ve které máte za úkol najít spadlý létající talíř a ukrást z něj záhadný a určitě strašně potřebný artefakt. Jo a když budete hrát za NOD, můžete beztrestně vyhlazovat civilisty. Prostě brutalita, násilí a krev. Přesně to, co máte rádi.

Jednotky

Jednotek je na obou stranách dostatek. Obecně lze říct, že GDI disponuje těžkou a super moderní armádou. U NODu jsou naopak zvyklí na rychlé a přepadové jednotky. Jednotky se vám sice během mise vylepšují, ale nijak zásadně se to stejně neprojevuje. Osobně se mi to zdá skoro jako zbytečnost, protože si jednotky stejně nemůžete přenést do další mise. A sami o sobě stejně nic nedokáží. Ale už pro ten pocit se vylepšují. Mohou dosáhnout dvou dalších hodností a to plukovník a generál (sexy hvězdička).

Závěr

Co říci na závěr? Snad jen to, že ať už budete hrát za jakoukoliv stranu jakkoliv úspěšně, budete se u TS výborně bavit. Pochybuji, že existuje někdo, kdo hrál jedničku a tohle by odmítal. Když jsem dohrál jedničku a shlédl upoutávku na TS, nemohl jsem se dočkat. Teď už čekám jen na další díl. Tak co, chcete se těšit taky?

EX[MIKE

HRATELNOST ---------- **91 %**

- **Pro:** Zábava, hratelnost. **Proti:** Občas trochu jednoduché.
- **Firma:** Westwood. **Systém:** Win95/98. **Doporučeno:** P200, 64 MB RAM, 6x CD-ROM. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 200 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 8. **Grafická podpora:** Není. **Jazyk:** Anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Age of Empires 2.** 97%. Skvělá strategie.
2. **Starcraft.** 95%. Je libo vesmír.
3. **Tiberian Sun.** 91%. Pokračování skvělé strategie je taky super.
4. **Dark Reign.** 89%. Opravdu těžká a opravdu zábavná strategie.

Mapa: Tak tahle mapa vás bude pronásledovat v několika podáních celou hru. Je v určitých směrech velice šikovná.

Braveheart

Svobodu! Svobodu! SVÓBÓÓDŮŮŮ!!!!!

Tak a máme tu další filmově počítačovou předělávku. A modlím se, aby byla alespoň o ždibec lepší než Waterworld (Vodní svět). Proč zrovna ten? No, oba tyto tituly spojuje fakt, že se v nich objevily dvě hollywoodské hvězdy. Přesněji dva obdivovaní muži v nejlepších letech – ano, všem vševědoucím je jasné, že v případě Waterworldu jde o Kevina Costnera a u Braveheartu se jedná o skvělého a nepřekonatelného Mela Gibsona.

Uznávám, film i hra s názvem Waterworld byly v celku propadáky. Takže už jen to, že filmová verze Statečného srdce byla úspěšná (všeho všudy asi šest Oskarů), by mohlo představovat 50 % úspěch počítačové hry, se kterou se vás dnes pokusím seznámit. Jak to tak ale vidím (reklama předcházela tuto hru už zdaleka, je obtížné potom posoudit samotnou hru bez subjektivního odporu k reklamám), tak lehké to rozhodně nebude. Myslím, že by ale nebylo od věci vám teď hezky popořádku popsat děj, obsah, účel, příčiny, důsledky… no dobře, jdu na to.

To takhle žila na Britském souostroví, na severní skoropolovině banda horalů. Né, samozřejmě že nebyla jenom jedna, ono jich tam bylo víc, ale v tom problém tehdy ještě netkvěl. Tedy, už netkvěl. V tomhle bodu se totiž film a hra rozchází. Zatímco ve filmu byly boje omezeny jen na dvě strany – čistě logicky Skoty (sjednocené Williamem Wallacem) a Angličany (pod vedením krále Edwarda), ve hře bojujete v duchu husitského hesla Proti všem. Jak roztomilé… dobrá, odpustím si i ty vedlejší (infantilní) emoce. Každý klan samozřejmě zabírá nějakou tu rodnou hroudu a o tu se většinou bojuje. Ačkoli pouze to není účelem hry. Váš cíl je… počkat, on přeci není jen jeden – ony jsou hned dva. A jeden, řekněme, nadcíl. Takže, těma dvěma je za á - sjednocení skotských kmenů v jednu alianci a tou druhou – čistě logicky za bé (nejde-li to po dobrém…) - vybojování území všech klanů pod svou moc. No a tím nadcílem (uznávám, že je to hrozné slovo) jsou ti zatracení Angličané. A tak se musíte se Skotskou podporou v zádech probojovat jejich řadami až ke konečnému vítězství.

Ve hře si můžete vybrat z mnoha klanů, jejichž jména vám určitě připomenou některé své slavné hrdiny (jen tak za zmín-

Armáda: Zde se trénují, přeskupují a odesílají vojska. Zelenou barvu mají trénující jednotky, červenou útočící, modré jednotky jsou na pochodu. Já už jsem v tuhle chvíli taky modrá.

Déšť: Skotsko a jeho věčně deštivé počasí.

WILLIAM WALLACE (1272 - 1305)

- Jedna z nejvýznamnějších postav Skotských dějin (vyjmeme-li filmového Connera McLeoda alias Highlandera a další historickou postavu brodící se krví, a to Roberta Bruce). Než Williama zabili, byly mu odřezány všechny končetiny a provedena kastrace. Jeho hlavu nakonec napíchli na kopí.

Wallace: Tak tady ho máme. To je William Wallace.

Bitva: Jatka v přímém přenosu - dnes večer na vašem monitoru.

ku stojí kromě středobodných Wallaců a Bruceů i klany McLeod a neodmyslitelný McDonald, ke každému z nich je připojená krátce namluvená i psaná průpovídka, takže se něco dozvědí i neposlouchaní angličtináři. Malý detail, který si nemohu odpustit, je, že hlas, který uslyšíte, patří tomu samému herci, co hrál ve filmu Roberta Bruce.

Když už si konečně vyberete (odposlouchat informace o všech klanech mi trvalo asi třicetsedmminut a málemjsemztohozcvokla), máte možnost zvolit obtížnost hry, což je počet nepřátel (můžete jich mít od jednoho až po 16), dále se vám objeví podmínky vaší hry (většinou takové ty zjednodušovací zlepšováky typu: Více území na začátku hry a podobně. Vyberete-li si, čeká vás obrazovka, v jejímž pozadí na vás shlíží dokonalý a skvělý Mel Gibson, (Ovšem ve chvíli, kdy ho uvidíte tak po dvacáté, vám už nepřijde ani dokonalý, natož skvělý, tak to ale chodí, leccos se okouká.)

A následuje šok – tak copak jste to čekali, čistokrevnou realtimovku? (Nebylo by to od věci.) Chachá! Omyl, Braveheart je důmyslnou kombinací konstruktivní strategie (ovládání rutinných vládnických funkcí) a již zmiňované realtimovky (boje). Tak kterou částí začneme? Asi tou klasicky strategickou. Ta obsahuje obrazovky, které obsahují: mapu, přehled vlastních měst (máte-li zvěda tak i měst ostatních klanů), profily velitelů (obsahují tabulku vlastností každého z nich - některá data jsou proměnná. Například spokojenost, sláva a morálka), obrazovka obchodních cest, výroby, cesty vašich vyslanců, stavy vašich vojsk (zde je můžete trénovat, přeskupovat a přezbrojovat) a trochu obsáhlejší přehled vašich zvědů. I přes všechnu tuto propracovanost obsahuje tato část jednu chybku. Každý den si totiž musíte odkliknout sami, a to navíc na úplně mrňavém datu v pravém rohu obrazovky – když mi to konečně došlo (přišla jsem na to čistě náhodou), málem jsem vzteky zahalila svůj pokoj do rudé aury nadávek..

ROBERT BRUCE

- Jeho praděd (původem z Francie) přišel s Vilémem Dobyvatelem roku 1066 do Anglie. Za odměnu při dobývání a bojích na Britských ostrovech dostal statky ve Skotsku. Otec Roberta Bruce (mimo jiné trpěl leprou, na kterou posléze zemřel) byl v zásadě proti samostatnému skotskému království. Po nezdařených složitých politických manévrech, do kterých zapojil i svého syna, umírá. Robert se obrací na skotskou stranu a úspěšně pokračuje v plánech mrtvého Williama Wallace.

Angličané: Zlí, ošklivý a veskrze nesympatičtí Angličané.

Po několika desítkách minut přehrabování ("Kurňa, k čemu je tahle pitomá ikona??? Jo táák!") v teoretické části (budeme-li boj nazývat částí praktickou), jsem mírně řečeno znervózněla, to ale trvalo jen do nejbližšího nastalého boje. Obrazovku "Loading" po chvilce vystřídal bojový mód a všechny moje chmury byly zahnány. Pohyb v této části můžete uskutečňovat pod třemi různými pohledy. Jako nejlepší bych označila ten klasický, pohled z ptačí perspektivy (nejčastější ve strategiích), další je už částečně přiblížený k válečníkům, známý jako third person. Ten poslední a takřka nepoužitelný (ale za to nejhezčí) pohled je takzvaný first person známý z 3D akčních her. Proč "nepoužitelný" musím samozřejmě vysvětlit – v rámci toho, že herní pole je vytvořeno podle mapy Velké Británie a to s přesností na 50 metrů, bude mít i sebelepší počítač co dělat, aby byť část z těch 650 miliard (ano, MILIARD) polygonů překousal. Když už jsem u toho prostředí, je nutné podotknout, že mapa obsahuje i dokonale vystavěné historické pev-

Obchod: Spousty grafů a podivné ovládání výroby pokud se rozhodnete být takovými cvoky a začnete to řídit sami. Propracovanost této části je až skoro perverzní.

Obloha: Všimněte si nádherného nebe. Podvečer jako zrozený pro bitvu.

nosti a města. Vojáci jsou také jako živí (o těch mrtvých nemluvě), zřejmě i proto, že jsou vytvořeni pomocí metody Multiple LOD, takže se podle vzdálenosti mění počet jejich polygonů.

V teoretické části se setkáte ještě s jednou zvláštností, která si u mě získala minimalistické mínus. Je to způsob ovládání pomocí kurzoru. Zatímco v jiných strategických hrách (například Warcraft) vezmete předmět způsobem "drag and drop", v Braveheartu je to naopak. Pravým tlačítkem naberete určitý počet například vojáků a levým je uložíte na určené místo. Občas se ale stane, zvlášť, máte-li citlivější myš, že místo jednoho vojáka z celkových deseti se vám na obrazovku umístí všichni. Je to poněkud nešikovné a zdlouhavé, ale je to jeden z několika detailů. Je fajn, když hra obsahuje pouze nevýrazné mínusy. Svědčí to o kvalitě vývojového týmu.

Za zmínku stojí ještě hudba, která vás hrou provází. Je založena na klasickém keltském žánru a v určitých okamžicích jsem se neubránila přirovnání k Mikeu Oldfieldovi. A přesto, že v mém oku nemá Oldfield sobě rovného, si na ústřední skladbu Braveheartu nemůžu stěžovat. Jen takový malilinkatý bug, je na mé gusto až příliš pomalá a uspávající, ale to už je oproti ostatním výhodám této hry opravdu, ale opravdu nepodstatné.

Není tedy divu, že takřka všechny evropské počítačové magazíny označily Braveheart jako jednu z nejlepších her roku. Tato hra sama o sobě už jen díky své předloze vypovídá o něčem větším než je jen fantazie jejích autorů, jak to všeobecně bývá zvykem u strategií. A přestože původně neměla mít s filmem Statečné srdce nic společného (měla se jmenovat Tartan Wars), zdá se, že se její vývojový tým překonal. Vzhledem k nekonečné proměně vaší strategie směřující k vyřešení cílů hry, k variabilitě vaší vlády je shrnuto podtrženo hra Braveheart důmyslně nakombinovanou strategií s výborně zpracovaným bojem, dokonalou grafikou všech součástí hry, ještě dokonalejšími mezisekvencemi a jedinečnou detailností.

EX| KALLISTÓ

HEREC MEL GIBSON

◆ Jeho nejslavnější a zřejmě nejoriginálnější role byla v Mad Maxovi. Film témata mírně postapokalyptického, kde život ostatních má jen nepatrnou cenu a mnohem lépe jsou na tom suroviny – zastřelit člověka kvůli litru nafty?
A proč ne? Spolu s ním si v této třídílné sérii (Šílený Max, Šílený Max: Pirát silnic, Šílený Max a dóm hromů) zahrála mezi jinými i zpěvačka Tina Turner (má tam takové ocelovokroužkové minišatky, vypadá fakt k nakousnutí, jenom byste si o ní zřejmě vylámaly zuby a vzhledem k jejímu stáří navíc není o co stát, Bůh ví, čím je prolezlá). Pardon, zase jsem se nechala unést.
...a končím.

HRATELNOST ---------- **81 %**

- **Pro:** Animovaná dema, dokonale zpracované bojové prostředí, kvalitní nástupce originálního filmu. **Proti:** Mel Gibson.
- **Firma:** Eidos / Red. **Systém:** Windows 95/98, NT 4.0. **Doporučeno:** P300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Direct3D/3Dfx kompatibilní 3D akcelerátor. **Minimum:** P233, 32 MB RAM, 4MB SVGA karta, 8x CD-ROM, DirectX 6. **Harddisk:** 300 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Multiplayer:** IPX, TCP/IP, Internet (28,8 Kbps). **Počítačů:** 16. **Grafická podpora:** Glide, OpenGL, Direct 3D, funguje i bez. **Jazyk:** anglický

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Age of Empires 2.** 97 %. Skvělá strategie, nejlepší na trhu.
2. **Starcraft.** 95 %. Nejlepší vesmírná strategie.
3. **Sid Meyer's Alpha Centauri.** 94 %. Meyer vrací úder.
4. **Dark Reign.** 89 %. První 3D strategie.
5. **Seven Kingdoms.** 87 %. Ekonomicko-válečná strategie.

Mrtví: Podobně jako ve filmu i zde najdete hromady mrtvých.

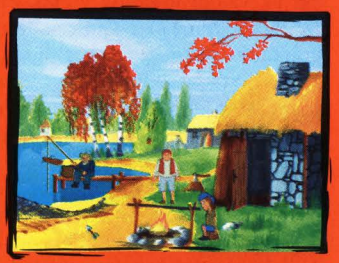
inGame: Zlatá stuha '99

Ve stínu havrana

Ve všech rolích Jiří Lábus

- Groteskní příběh
- Malované prostředí hry
- Spousta kreslených animací
- Akustická kytara
- Hra pro všechny
- Snadné ovládání

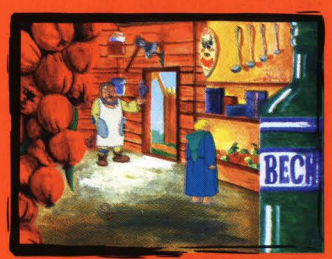
doporučená cena v obchodech 890,– Kč



Mně osobně se grafické ztvárnění hry velmi líbí. Příjemná je i spousta všemožných animací. Vlastně v každé obrazovce máte nějaké „živé" zpestření, ať už je to malá roztomilá žabka nebo nějaký ten létající tvor jako třeba pták. Ani animace pohybu postav není nijak odfláknutá, i když si Severín občas trošku nepřirozeně poskočí.

Grafika: 7 z 10, zvuky: 8 z 10, hratelnost: 8 z 10, hardware: 9 z 10

(PAŘENIŠTĚ, červen 1999 – www.infima.cz/pareniste)



Když si vzpomenu na to, jak neosobní byl Gooka, puberťácké Horké léto, nebo jak jsem se cítil trapně při čtení dialogů Poldy, vychází mi v této kategorii hra Ve stínu havrana jako jasný vítěz.

Celkové hodnocení 6,8 z 10.

(LEVEL, červen 1999 – Petr Bulíř)

A na konec jsem si nechal to nejdůležitější. Jak vás hra chytne a nepustí. Myslím, že v tomto směru byla opravdu důkladně prověřena. Hrál jsem jí v době, kdy Manchester United a Bayern Mnichov bojovaly o vítězství v lize mistrů... Hra je dost poutavá. Je to jasné?... Hra, která mě dostala daleko více než oslavovaný Dreamland.

Celkové hodnocení 78 %.

(EXCALIBUR, červen 1999 – Michal Jašpr)

Pro uplatnění slevy stačí zaslat kopii kupónu.

SPECIÁLNÍ CENA:

CINEMAX
Plzeňská 66, 150 00 Praha 5, ČR
cena včetně poštovného
790,– Kč

RAINBOW RHINO
Kollára 695/5, 028 01 Trstená, SK
cena vrátanie poštového
890,– Sk

www.havran.cz
faq@havran.cz

PC cd rom | 90 pentium

KUPÓN

Trať2: Tak tady závodíte mezi ukrajinskými dělníky.

Úvodní obrazovka: V tomhle případě platí, že úvodní obrazovka je to nejlepší z celé hry.

3D Ultra RC Racing

Velké závody s malými auty

Tak vás tu všechny vítám. Prázdniny nám ubíhají a není nad to strávit prázdniny někde v přírodě. Samozřejmě, že vás doma u počítače nemůže zastihnout sprcha z nebe při výstupu na mýtickou horu Blaník. Ale sedět doma u počítače, když je venku krásně? Proč?

Ne, nebojte se nepojal jsem recenzi jako úvahu nad tím, proč počítačové maniaky od počítačů nevytáhne ani super počasí. Rozhodně nemám v úmyslu někoho přemlouvat, a tak pro všechny maniaky sedící o prázdninách u počítače tu něco mám. To něco jsou autíčka. Jsou to dokonce autíčka na dálkové ovládání.

O tom, co je to za hru nám už vypoví název. RC Racing of firmy 3D Ultra. 3D značí, že by hra měla být v 3D. Ultra bude asi Ultra zábavná. Zkratka RC znamená Radio Control, tedy, pro anglického jazyka neznalé, ovládané radiovými vlnami, tedy na dálkové ovládání. No a Racing znamená závodění. Pojďme se tedy podívat, jak se tvůrcům povedlo název hry vyplnit.

Co se grafiky týče není tu nic nového pod sluncem. Musím autorům přiznat, že když už si do názvu dali to 3D, tak tam i je. Pravda, pohled ze shora vám sice moc té 3D nedovolí, ale když si vzpomenu na hru Take No Prisoners...! Tady je to trochu o něčem jiném. Hra je rozhodně barvitější a vůbec prostředí, kterými projíždíte se nemusí stydět. Ovšem to 3D tu spočívá jen v tom, že jsou tu nějaké kopečky a občas i nějaká ta obludka okolo trati. Ano vaše autíčko je 3D model, ale autíčka jsou tak malé, že nabývám dojmu, zdali byl nějaký 3D engine vůbec pro tuhle hru nutný. Nevím jestli by nebylo lepší používat nějak sprity (chápat jako 2D obrázky) a jenom je podle toho, jak je auto vysoko, zvětšovat. No možná by to bylo o něco rychlejší. Ale nic. Prostě tvůrci použili 3D, i když je tu naprosto nevyužito. Jinak, ale grafika vypadá dobře (viz obrázky).

Slovo Ultra si nechám na později. Dále tu máme RC. No, tak rozhodně se jedná o autíčka na dálkové ovládání. Za autíčky při jízdě vlají jakési divné šňůrky (no, ono to tak vážně vypadá), a tak nezbývá než autorům věřit, že se opravdu jedná o napodobeninu autíčka na dálkové ovládání.

Poslední je Racing. O závody se tu opravdu jedná. Závodíte na jednom okruhu na 3 kola proti 3 protivníkům. Tedy ne žádné závody spousty autíček, jako v některých módech v Re-Voltu. Malý počet protivníků, ale není to nejhorší. Ale pojďme na to Ultra.

Podle mě si slovo Ultra vykládat, jako že je hra ultra zábavná, je blbost. Jediný výklad, který jsem po chvíli hraní byl schopen připustit byl: "ultra veliká hra na nervy.". Proč? Tak poslouchejte. Vaši tři protivníci jezdí jak Schummacher v létě a každý "rozumný" policista by jim hned sebral řidičák. Nehledě na to, že mají a velmi často používají steroidy nebo jiné urychlovače, kterých se mi nedostává. Nic nenaštve víc než prohrát závod v posledním okruhu. Ke všemu se vám občas stane, že auto reaguje naprosto obráceně a mělo by se vrátit do jeslí, aby mu tam vysvětlili, kde je pravá a kde levá. Ať jsem se snažil sebevíc nemohl jsem nikde najít power-up, který by to způsoboval. Ale po dnech tréninku se to přece jen povede a vyhrajete. Vůbec, že bych se u hry nějak bavil, se říct nedá. No určitě k tomu přispěly věci výše zmíněné, ale i další. Třeba máte tu na výběr jenom čtyři druhy autíček. Je nutno uznat, že se chovají trochu rozdílně (neplatí pro počítač) a že si můžete vybrat z osmi barevných variant. Některé jsou tak ujeté, že bych se spí-

Souboj: Závody dvou na jednom počítači mají jistou šťávu.

Detail: Detail na stánek s párky v rohlíku a mě, jak jsem u něj zastavil.

Zahrada: Takovýhle pohled před závodem dokazuje, že hra opravdu je ve 3D.

Sysel: Je to sysel, není to sysel...

Beruška: Asi nejúchylnější auto ve hře.

Pes: Schweinhund!

Skoky: Učíme se létat s beruškou.

še za takové autíčko styděl, než se jím chlubil, ale co. Tratí tu máte na výběr osm a liší se jen počtem zatáček a nepřehledností. Tady se tedy někdo mohl více namáhat. Zase, když si vzpomenu na Re-Volt. Nebylo tam sice o moc více tratí, ale každá z nich byla originál a každá byla trochu jiná při hraní. Tohle tu taky nehledejte.

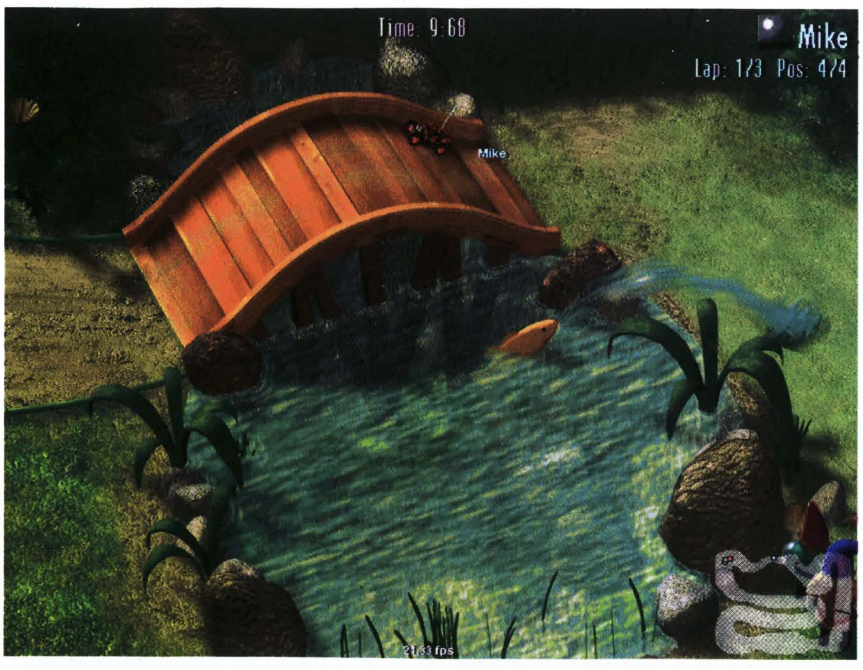
Závodit můžete buď jen na jednom okruhu nebo v jakémsi championátu. Tady postupně projíždíte tratě a podle umístění dostáváte peníze. Když jich máte dost, můžete si koupit lepší motor, kolečka, pružení. Né, že by to mělo na jízdní vlastnosti nějaký moc velký vliv, ale můžete to. Když vezmu jakoukoli jinou závodní hru, kde jsem mohl upgradovat auto během championátu, musím říct, že jsem se u něj vždy docela dobře bavil. Tady jsem se ale nebavil. Suše jsem odkroužil okruhy a utržil peníze. Až jsem jich měl dost, koupil jsem nějaký upgrade atd. NUDA. Třeba Re-Volt měl podobnou tématiku. Závody autíček na dál. ovl., možnost v závodě sebrat nějaký ten power-up, kterým pořádně zatopíte soupeři. U něj sem se strašně bavil. Bylo to tím, že závod měl super atmosféru. Né to, co je tady. Jistě, hudba je při závodě skvělá. Je to také jedna zmála závodních her, kde jsem ji v klidu poslouchal. Nic, co by vás do hry vtáhlo.

Hru můžete hrát dokonce i proti sobě. Dokonce i na jednom počítači. Tady se dostávám, k tomu proč hra není v rubrice mimo zájem, i když by tam jistě patřila a ještě den před napsáním téhle recenze jsem měl sto chutí jí tam poslat. Hra více hráčů, jak na jednom počítači, tak i po kabelu, síti, je něco jiného. Živý protivník se chová tak, jak má, a pořádné závodění může začít. Konečně můžete využít všechny power-up. Opravdu, tady už lze mluvit o zábavě. Velice mě potěšilo, že se to všechno hýbe i v 800 x 600. Přece jen hrát ve stejném rozlišení jako v normálu ve split-screenu (tj. každý má půlku obrazovky) potěší.

Tahle hra je jasně mimo zájem pro ty, kteří nemají kamarády, kteří by si s nimi tuhle splácaninu zahráli. Ve více lidech je to už docela ucházející, ale stále jen průměr. Autoři se snažili: pěkná grafika, dobré intro, nízké HW nároky. Připouštím, ale stejně si nedokážu představit, že by tuhle hru chtěl někdo prodávat. Jó, kdyby to byl freeware, pak je to o něčem jiném, takhle je to slabota. Máte-li o tento typ her zájem, zahrajte si raději Re-Volt. U něj si totiž užijete spoustu zábavy, ta se tu nekoná.

To je konec. *Hele to mám přece říct já.* Tak to řekni. *Tádydydádá.* To je konec.

EX[MIKE



Most: Most je v zahradě, asi nejlepší trati, kterou si zde můžete zahrát.

HRATELNOST ---------- 51 %

- **Pro:** Hra více hráčů. **Proti:** Hra jednoho hráče.
- **Firma:** Sierra. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 150 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 2. **Počítačů:** 4. **Grafická podpora:** 3Dfx, OPEN GL, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Micro Machines.** 85 %. Zábavné závody autíček viděné seshora.
2. **Re-Volt.** 73 %. Hodně zábavné a chytlavé závody. Ex72.
3. **3D Ultra RC Racing.** 51 %. Šílená ve hře jednoho hráče. Ucházející v multiplayeru.

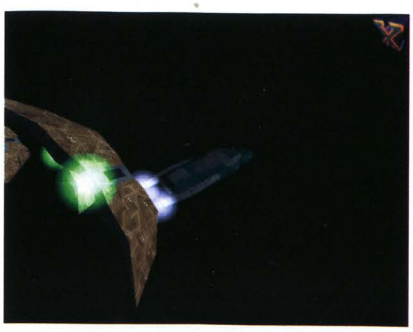
X - Beyond The Frontier

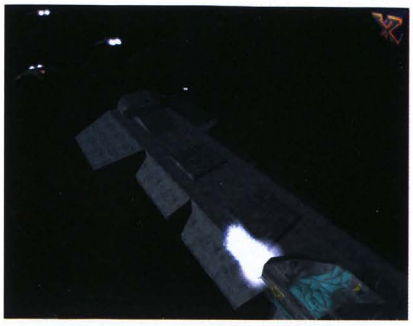
Prostorná je brána a široká cesta, která vede do neznáma

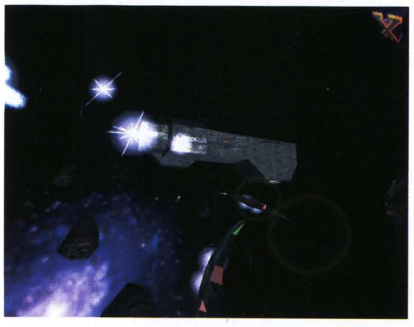
Na počátku všeho nebylo slovo, jak se někteří jedinci mylně domnívají, ale myšlenka a touha. Už v době dávno kamenné, kdy lidé uměli říct možná UH, se našli jedinci, kteří neměli po nocích nic, čím by si zpříjemnili samotu a upírali svůj zrak vzhůru k neznámému a přemýšleli. A jak běžel čas, myšlenky se začaly proměňovat v činy. V činy, které se zapsaly do myslí mnoha lidí, a ti je zapsali do mnoha kronik, aby činy, kdysi zapomenuté myšlenky, nezavál čas. A jelikož i já nevím, kolik mě zbývá času, sepíšu svůj příběh a pošlu ho neznámo kam. Možná někomu pomůže.

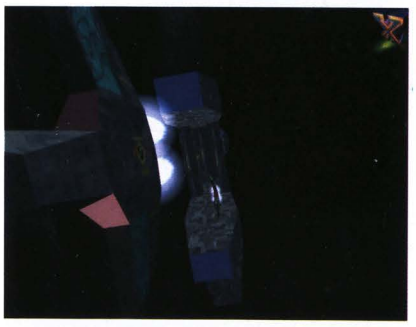
Vážení čtenáři, na konci minulého týdne se nám do redakce mailem dostal zápisník neznámého muže, prý odněkud z vesmíru. Okamžitě jsme se spojili s firmou Egosoft, aby nám potvrdila nebo vyvrátila spekulace o tom, že jde o podklady k nové hře X - Beyond the Frontier. Na naše dotazy jsme dostaly jedinou odpověď: No Comment. Řádky nás natolik zaujaly, proto jsme pro Vás vybrali některé pasáže. I přesto berte prosím tyto řádky s rezervou, může jít o mentálně zaostalého jedince nebo možná....

....Je asi kolem poledne, na tmu která mě obklopuje jsem si už zvykl. Pár světelných let ode mne je asi Slunce, ale jeho paprsky pohltí tma stejně rychle jako pohltila mne. Vždycky, když jsem se cítil osamělý na palubě výcvikové lodi, četl jsem si Robinsona Crusoea a utěšoval se tím, že na rozdíl od něj, já tady mám přátele a možnost probádat nekonečný prostor, kterému kdysi lidé začali říkat vesmír. Vesmír, sedm písmen, které mají popsat vše, zrození i konec. Každá část mne i mé lodě obsahuje kousek těch sedmi písmen. Obsahuje však i slovo prázdnota. Nedávno jsem viděl film, který hodně dávno natočili lidé, v něm prostor zvaný nicota mohl zničit svět. Jak směšné a děsivé. Jsem sám uprostřed ničeho, sedím v průzkumném plavidle







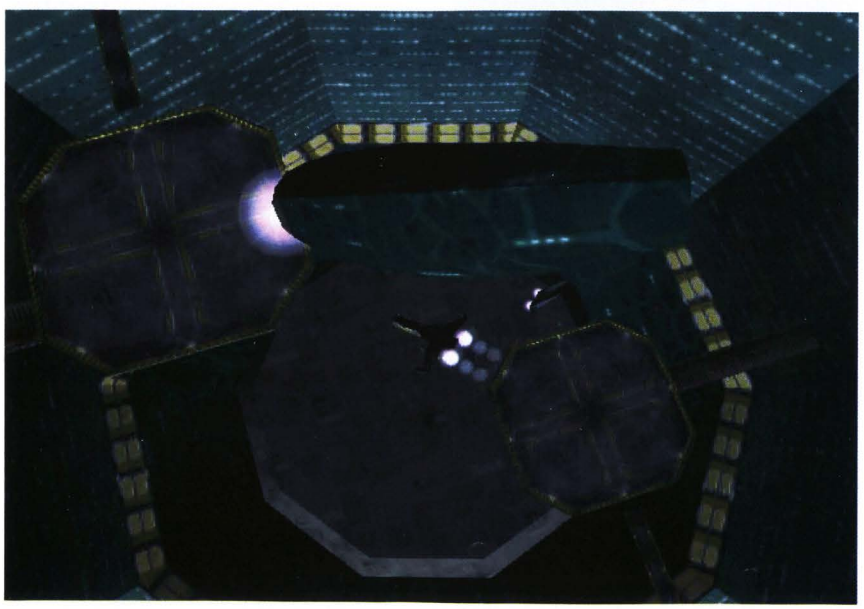


a pozoruji planety kolem sebe. Všechny ty kulaté objekty, zářící barevnými odlesky. Jsem uprostřed vesmíru, uprostřed prázdnoty...

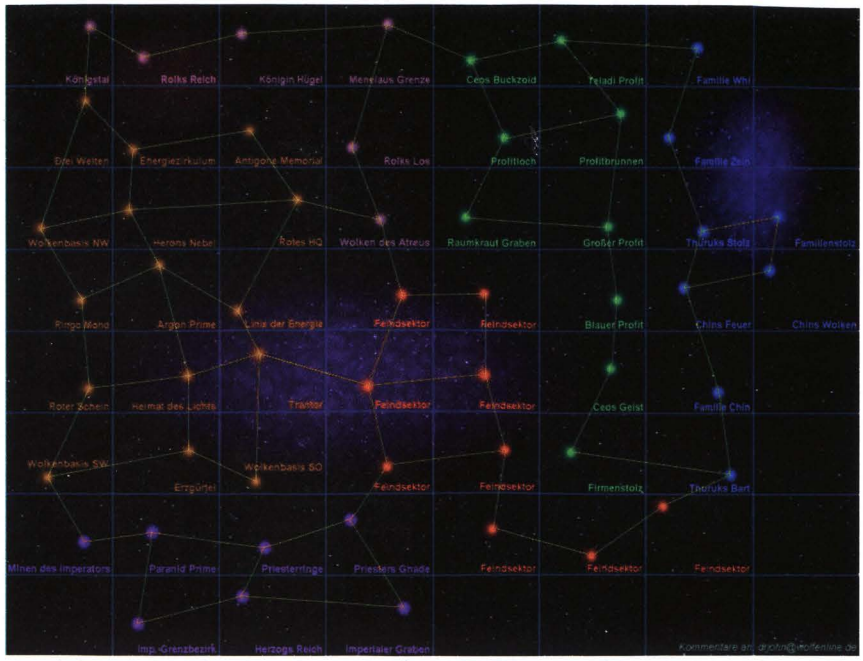
Naše loď, prototyp X měla prozkoumat možnosti mezigalaktických letů. Možnosti dávno ztracené. Je to dávno, ale už to tady jednou bylo, šlo cestovat mezi galaxiemi ve zlomku vteřiny. Portály, časoprostorové brány, cesty za poznáním a osidlováním galaxie. Nikdo přesně neví jak, ale vznikly. Spojnice času. Jejich princip lze jen těžko popsat, neví se přesně, jak fungovaly. Správně čas minulý, fungovaly, dokud je nezničilo to nebo ti, co měli zajistit jejich existenci. Války, vzpoury, boje a hamižnost - ty slova spojuje jen jediné, konec. Konec, který musel zákonitě nastat poté, co Terraformery vzaly věc do svých rukou. Rozhodli se zničit své dílo a obrátit se proti svým stvořitelům. Ti, co měli vytvářet a budovat podmínky potřebné pro život, se rozhodly, že tomu tak nebude. Boje o přežití stály lidstvo mnoho životů. A práce, která byla vynaložena při budování Portálů přišla vniveč. Veškerá snaha byla zničena, již nikdy se nepodařilo shromáždit potřebné množství prostředků na obnovení Portálů. Terraformy byly poraženy a vytlačeny do neznáme galaxie, ale to, co po nich ve vesmíru zůstalo, nelze nazvat jinak než prázdnotou. Portály se již nepodařilo obnovit, proto se lidstvo rozhodlo vydat jinou, méně nákladnější cestou. Rozhodlo se vyvinout vesmírný koráb, který bude schopen cestovat vesmírem. Pět set let trvalo, než se lidstvu podařilo vytvořit plavidlo, které bez Portálů prozkoumá vesmír. Prototyp X...

...Má dlouholetá práce se zúročila a můj sen se splnil, byl jsem vybrán abych pilotoval Prototyp X. Je to ocenění, které se dostalo jen jedinému člověku na celé zeměkouli. Mám možnost dostat se tam, kam se žádná lidská bytost nedostala. Vždycky jsem se smál této větě, která zazněla v tisíci filmech, ale teď pociťuji příjemné vzrušení a mražení v zádech. Pocit, který jsem cítil když jsem poprvé letěl do vesmíru. Teď je to ale větší, cítím to...

...Nevím přesně, co se stalo, ale palubní počítač zahlásil poruchu motoru. Dostal jsem se někam, kam to nebylo plánované. Není to příjemný pocit, sedět uprostřed vesmíru, o kterém nevíte vůbec nic...



...Trvalo mi chvíli, než jsem se zorientoval. Jsem v galaxii obývanou civilizací zvanou Teladian. Jak to tak vypadá, jejich jediným smyslem života je obchod a s ním spojené peníze, pardon Credity. Pokud šlo o informace, moc jsem se toho nedozvěděl, ale obchod, to je pro ně to pravé slovo. Byl jsem uprostřed cizí galaxie s lodí vybavenou štítem, paráda, při sebemenším konfliktu byly mé šance stejné jako šance zvířete vedeného na porážku. Nezbylo mi nic jiného než si vybavit loď. Za 100 Creditů, které mi domorodci půjčily si nekoupím ani nejlevnější laser. Vybavené to tady ale mají hezky. V prostoru plují továrny, farmy, obchody a všechno, co s tím souvisí. Neměl jsem co na práci, a tak jsem začal všechny továrny objíždět. Brzy jsem zjistil, že ceny se různí. Potkalo mne štěstí, poprvé od doby, kdy se mi porouchaly motory a já skončil uprostřed této galaxie, kde se vše točí kolem obchodu. Na stanici TPOKA 11 jsem nakoupil Energy Cells za 5.67



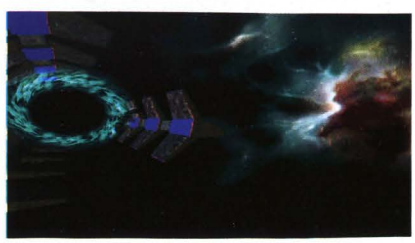
Cr. a prodal je v jiné továrně za 20 Cr. Byl to můj první solidní obchod a mé konto se skoro zdvojnásobilo. Teď už jsem mohl splatit dluh a pokračovat v hledání cesty domů na Zemi. Ale připadalo mi to riskantní, vydat se na cestu do neznáma s lodí, která není pořádně vybavená. Začal jsem létat od továrny k továrně, vypisoval jsem si ceny a druh nabízeného zboží. V jedné továrně jsem viděl časový akcelerátor, to je ale věcička, s tou by se dobře cestovalo mezi továrnami. A to věčné parkování, musel jsem se dlouho ohánět, než jsem si koupil scanner, který mi umožnil prohlížet si zboží v továrnách, aniž bych tam musel zajíždět. Ušetřilo mi to spoustu času a vydělal jsem si dost peněz na to, abych si dobře vybavil loď. Nemůžu nezapomenout na jeden riskantní obchod, který mi vydělal dost peněz. Jednou se stalo to, že nebylo co nakupovat, ceny byly všude skoro stejné, a tak jsem zariskoval, nakoupil jsem zakázanou drogu, bylo to o fous, ale podařilo se mi ji převézt, ale podruhé jsem už na to neměl nervy.

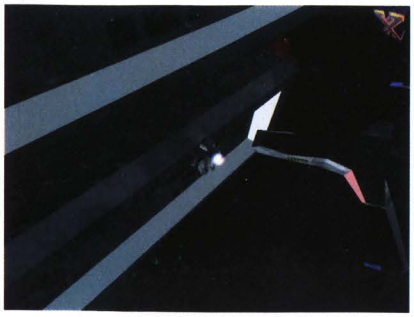
Měl jsem už dost peněz a solidně vybavenou loď a tato civilizace mi už připadala nudná. Rozhodl jsem se pomocí Portálů, které tady kupodivu existují, vydat k civilizaci Argonů. Ti by mi měli podle Teladianů odpovědět na mé otázky ohledně návratu na mou rodnou planetu…

…Pomalu přestávám věřit, něco mi říká, že už jsem u konce hledání a Země je blízko. Ale vše už mi připadá jako věčnost. Mnohokrát už mě napadla otázka, jaký to má smysl. Prozkoumávám něco, o čem se nikdo nedozví. Snad se mi podaří nalézt cestu domů. Zatím jsem potkal pět druhů civilizací: Argon, Balon, Split, Teladi a Xenon, každý druh mi pomohl. Teď jsem ale sám a hledám něco, co by mi mohlo pomoct vrátit se. Když se nad tím vším zamyslím, prožil jsem tady neopakovatelné chvíle a momenty. Jsem jediný člověk v této neprobádané končině, to, co jsem tady prožil, by stačilo na napsání pořádné knihy, na natočení filmu nebo naprogramová-

ní špičkové hry, kterou by mohl hrát každý a mohl by si alespoň trochu vychutnat atmosféru, jaká vládne v kokpitu mého vesmírného plavidla. Mohl by se mnou prožít všechna má dobrodružství, mohl by si vyzkoušet, jaké to je být sám (na to snad nikdo nemusí létat do vesmíru - pozn. pž). Člověk se musí spoléhat i na to, o čem nic neví a musí věřit i tomu, koho vidí poprvé. Těžko to popsat, musí se to prožít. To je teď můj smysl cesty, to, co mi dává naději a víru v návrat. Snad se toto poselství dostane do správných rukou…

Jak jsem již v úvodu poznamenal, tyto řádky nám silně připomněli novou hru firmy Egosoft, X - Beyond The Frontier. Rozhodl jsem se ji proto důkladněji podívat na zoubek a nezbývá mi než konstatovat, že buď si z nás někdo dělá legraci nebo firma Egosoft opravdu vytvořila tuto hru podle tohoto dopisu. To by ovšem znamenalo, že již více než dva roky zadržovala tajné materiály o meziplanetárním cestování. Tím ale ať se zabývá agent Mulder a ne náš časopis, já jsem tady od toho abych vám řekl něco víc o této hře. Podle mého mínění nemá cenu popisovat, o co ve hře jde, to vyplývá z dopisu neznámého muže naprosto jasně. Ale přesto pro méně chá-





pavé. Hra je založena na kombinaci vesmírného simulátoru, adventury , ale obsahuje i prvky strategie. Vše je přitom inteligentně kombinované a hráč brzy pochopí, jak se dostat z každé prekérní situace. Musíte si vydělat peníze, vybavit loď, pokud chcete, může se z vás stát i majitel farmy, továrny, prostě všeho, co je vám k dispozici. No, a až vás všechno tohle omrzí, poletíte do další galaxie a tam se dozvíte další informace o tom, jak se dostat zpátky na svou rodnou matičku Zem. Pomůže vám k tomu vaše inteligence, peníze a pět různých marťanských ras, které na své pouti potkáte. Autoři uvádějí, že hra obsahuje přes 30 000 objektů. Pokud bude mít někdo chuť a náladu, můžete je začít počítat. Grafika je v této hře až podivuhodně perfektní, na to že hra bez sebemenších potíží běží na P166, 32 MB RAM s grafickým akcelerátorem. Pokud vás napadlo, do jaké míry je hra originální, nezbývá mi než napsat, že porovnávat tuto hru s jakoukoliv starší hrou nemá smysl. Hra překypuje nápady, kvalitním zvukem a perfektní zábavou. Určitě zde najdete prvky, které hra převzala, ale dnes už to snad ani jinak nejde. Těžko dnes najdete 100 % originální hru. Jediné menší prohřešky vidím v chybějícím Multiplayeru a nejde příliš rozumět marťanům, měli by si zlepšit angličtinu. Nezbývá než říct, že přísloví: "Tichá voda břehy mele" pořád platí, a to je dobře. Proto můžu tuto hru s klidným svědomím doporučit všem milovníkům vesmírných simulátorů.

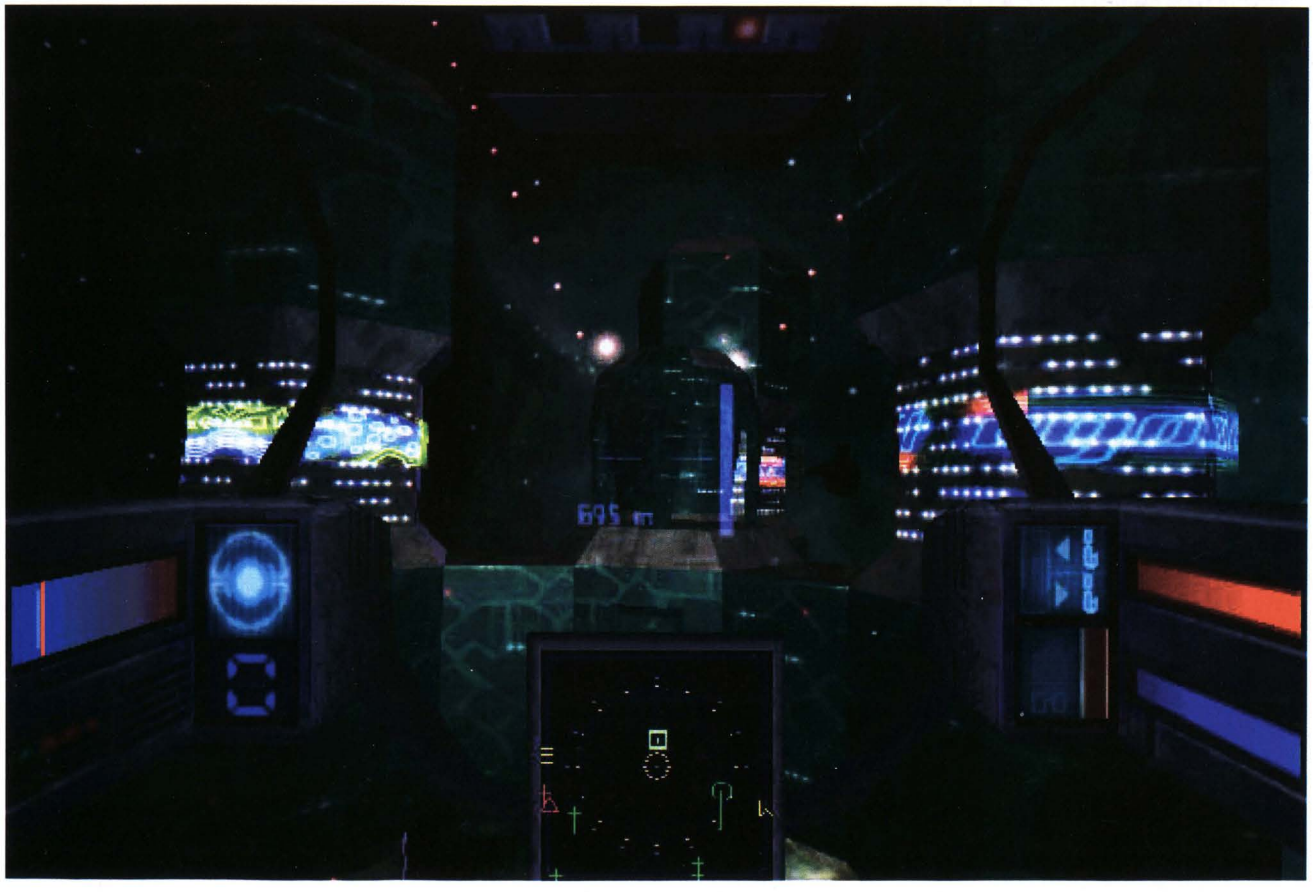
EX[**DADLY**

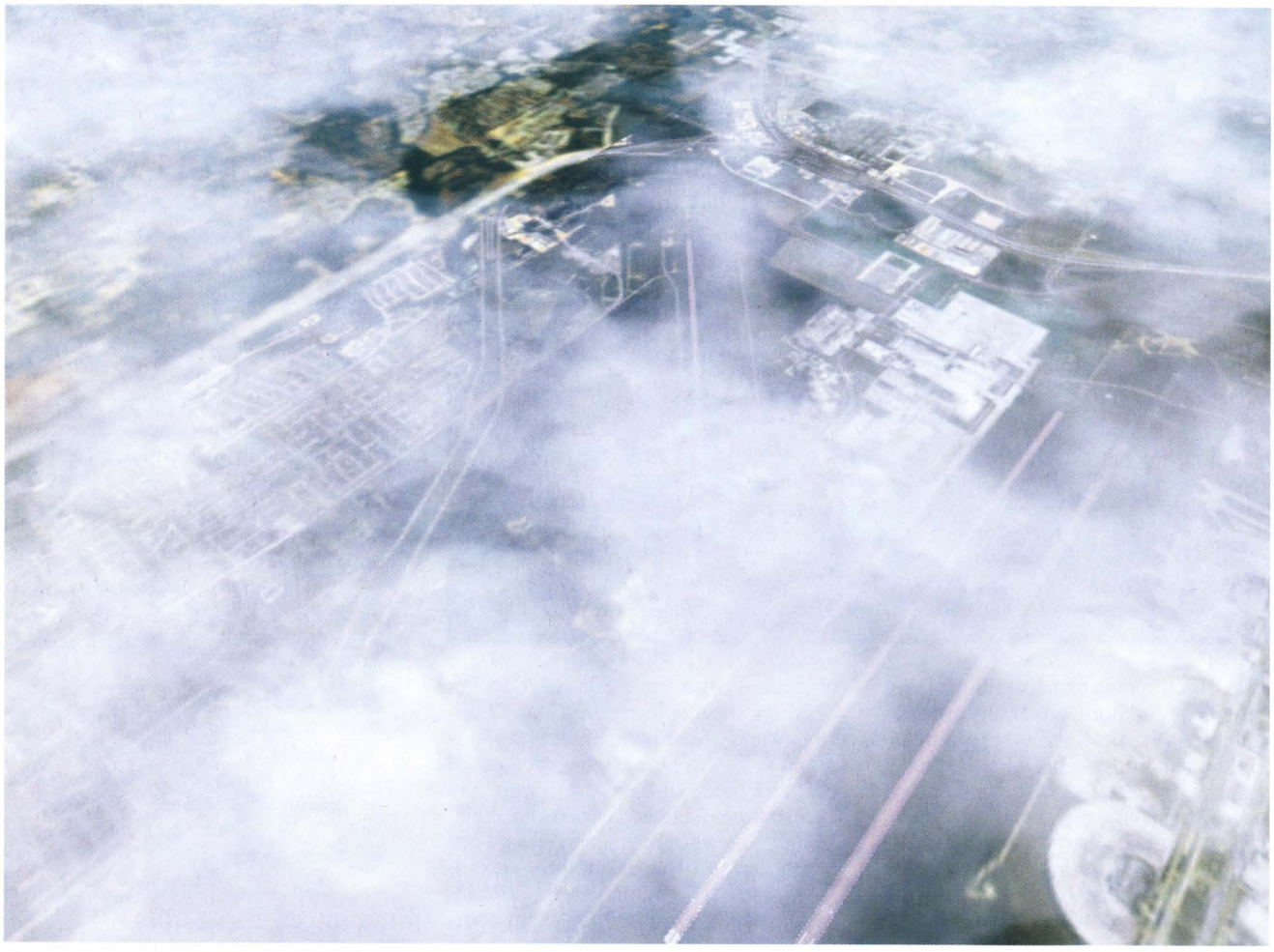
HRATELNOST ---------- 91 %

- **Pro:** Dobrá hratelnost, kvalitní grafika, propracované schéma pohybu, běží spolehlivě i na starších strojích. **Proti:** Chybí multiplayer.
- **Firma:** Egosoft / THQ. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 16x CD-ROM. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Harddisk:** 300 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** OPEN GL, 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický (marťanská angličtina).

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **X - Beyond The Frontier.** 91 %. Vydařený následovník Elite.
2. **Elite.** 86 %. Stará dobrá klasika.
3. **Elite 2: Frontier.** 81 %. Pokračování Elite. Ha!





Fly!

Proč nám bohové nedali křídla?

Odpověď je nasnadě. Možná proto, že by nemohl existovat letecký průmysl, a tím pádem ani výrobci leteckých simulátorů by neměli na čem (a na kom) vydělávat penízky. A když se na to podíváte jasně střízlivým okem, pak vám musí být jasné, že nejlépe je nám, když jsou naše nohy pevně zaklesnuty o zem. Proč se snažit dostat nahoru, když podle všech pravidel (Murphyho zákony nevyjímaje) musí následovat cesta dolů, což v případě létání znamená pád. A to bolí.

Proto také ve skutečnosti nelétá tak velké množství lidí. Většina z nás se raději drží při zemi a jen tak občas usednou k věčně blikavému monitoru, vloží CD do mechaniky a vzlétnou mezi mraky (občas mám pocit, že tento obrat používám docela často, ale to není důležité). Ale abychom se dostali k tomu, proč tady sedím a píšu (a chce se mi přitom hrozně spát) a k tomu, proč tuhle recenzi čtete - jde samozřejmě o letecký simulátor civilních letadel s názvem Fly!

Začněme tím, co vám Fly! na třech CD nabízí. Především to bude létání na strojích Cessna 172R Skyhawk, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo Chieftain, Beechcraft King Air 200 a Raytheon Hawker 800XP. Modely a letové vlastnosti strojů jsou, jak jsem se shodl s několika odborníky, opravdu kvalitní a realistické. Pokud si před hraním Fly! zahrajete např. F/A - 18 Korea (jako jsem to udělal já) a budete se cítit v sedle (chápejte to tak, jako že si budete, co se týče řízení letadla, věřit), pak budete nepříjemně překvapeni. Zatímco F/A - 18-ka se k vám chová více než uživatelsky přístupně (i díky drobnému snížení realističnosti s ohledem na hratelnost), takový Hawker 800XP ve Fly! vám bude připadat jako usednutí do kokpitu někde v hlubinnách pekelných. Maximální přiblížení realističnosti totiž spousty svátečních letců může odradit.

Tím se dostáváme k tomu, komu je vlastně Fly! určen. Rozhodně ne nikomu, kdo to s létáním nemyslí vážně nebo někomu, kdo během létání potřebuje neustále něco někam střílet a někoho sestřelovat. Fly! je spíše pro piloty, kteří po denní šichtě chtějí doma hodit nějakou tu noční linku nebo těm, kteří se chtějí skutečným pilotům podobat. To mě přivádí k jiné, daleko více rozšířené a světově proslulé hře, která simuluje civilní létání. Vy, znalí, jistě víte, že je řeč o MS Flight Simulatoru, jehož několik pokračování je zdrojem letecké mánie na internetu i v domácnostech. Fly! je konečně konkurencí, která by mohla zažrané piloty časem rozdělit na dvě poloviny.

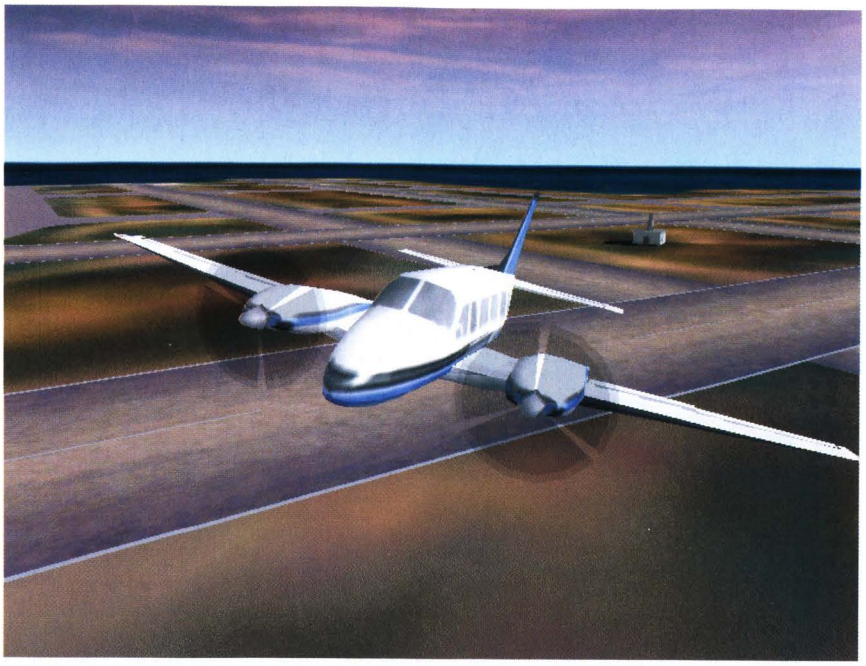
Tma: V téhle tmě mě na runway dovedou jen přístroje nebo slepecký pes Goro.

Ale asi to nebude mít příliš jednoduché, neboť celosvětová mánie a podpora pro MS FS je zatím nesrovnatelná s možnostmi Fly!, kde máte všeho všudy pět letadel. Na druhou stranu, je Fly! na začátku své cesty k zákazníkům, takže uvidíme.

Faktem zůstává, že Fly! je docela náročné na hardware a stejně tak na vaše pilotní schopnosti. Můžete si sice nechat od počítače vše ukázat, ale i tak se minimálně drobet zapotíte. Výhodou (i když z hlediska realističnosti a celkového hodnocení hry spíše nevýhodou) budiž vaše nezranitelnost při pokusech rozbít se o zem na kousky. To je věc, která spíše zamrzí než potěší.

Graficky je hra skutečně na výši. Vše uvnitř letadla vypadá precizně a v ně taky. Při "útěku z New Yorku" si jistě vychutnáte možnosti výhledu z kabiny, zvláště, když přeci tady někde musí stát Socha svobody! Jinak se Fly! hraje asi těmito dvěma základními způsoby - buď si můžete let sami naplánovat a určit si místo (najdete zde i letiště v Čechách), čas, počasí, počet pasažérů a nebo si vyberete předdefinovanou misi (třeba ten útěk z New Yorku).

Při pilotování brzy poznáte, že ani jeden kubický metr vzduchu nedostanete zadarmo. Po palubní desce se pohybujete pomocí myše - é - myši, a můžete přepínat a zapínat všechno, co vás napadne. Samozřejmě, že je docela praktické vědět, co je k čemu, ještě dříve než na to šmátnete. Myšoidní řízení má své výhody, ale také nevýhody. Docela hrozné je to, že každá část řídícího panelu má svoji vlastní obrazovku. Tímto neobratným způsobem se snažím vysvětlit, že Fly! nemá žádný "virtuální" kokpit, ale pohybujete se v něm klasicky po obrazovkách, které posouváte tak, že popojedete myší k okraji obrazovky, objeví se šipka a vy uděláte -click. Dost hrůza. Pochybuji, že by to mohlo někomu vyhovovat.

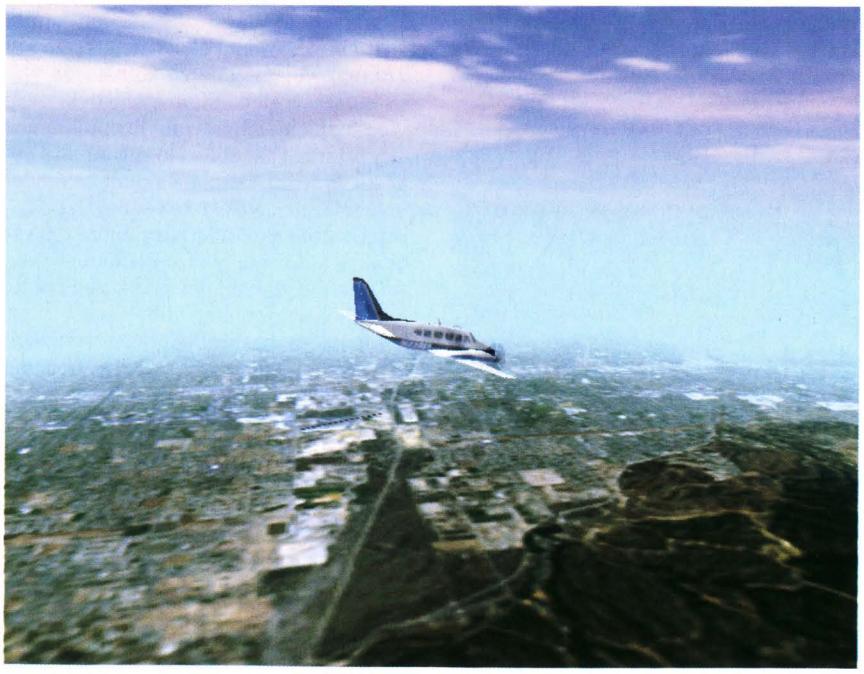


Vzhůru k obloze: Znáte to - těžko vzhůru, lehko dolů.

Co mě také příliš nenadchlo, je otvírání pomocných údajů (jako např. mapy) v příšerných oknech. Je sice možné, že je to jediný způsob, jak zachovat přehlednost a zároveň pilotu umožnit veškerý servis pro manévrování, ale vypadá to tak nějak nehezky.

Tak, shrňme si to. Fly! je perfektní simulátor civilního létání, které možná nemá zas tak moc příznivců, ale určitě má koho oslovit. My, sváteční piloti, raději zůstaneme u stíhaček. A vy, teď mám na mysli to malé procento skutečných maniaků do létání, si Fly! opatřete, protože hned tak něco (takhle dobrého) nového v tomhle specializovaném herním žánru asi nevyjde.

Bylo mi ctí! EX[MAREK DUBINA



Grafika: Pokud nesedíte zrovna v tom letadle, vypadá to všechno krásně.

HRATELNOST ---------- 84 %

- **Pro:** Konkurence pro MS Flight Simulator, grafika, hratelnost. **Proti:** Některé nedostatky v porovnání s konkurencí.
- **Firma:** Terminal Reality / GOD. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII, 128 MB RAM, 16x CD-ROM, 3D akcelerace, joystick. **Minimum:** P200, 32 MB RAM, 6x CD-ROM, 3D akcelerace. **Harddisk:** 400 - 2000 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 8 (IPX, TCP/IP). **Grafická podpora:** OPEN GL, 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Microsoft Flight Simulator 98.** 92 %. Kompaktní celek se spoustou doplňků a zpětnou kompatibilitou.
2. **Fly!** 84 %. První pořádná konkurence pro MS Flight Simulator.
3. **Microsoft Flight Simulator 5.** 80 %. Ve své době to byla skutečná pecka.
4. **Microsoft Flight Simulator 6.** 78 %. Flight Simulator pro Windows 95.
5. **Flight Simulator.** 73 %. První v řadě, základ série, klasika.

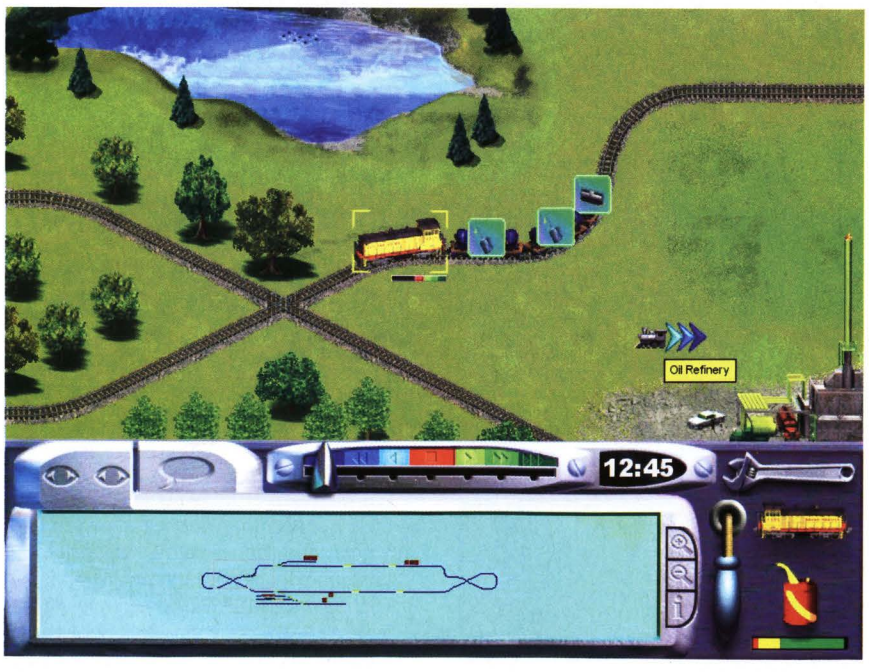
▼▼▼

Flight Simulator je série civilních leteckých simulátorů, jejíž první díl se na trhu objevil v roce 1982. Do dnešní doby má již 7 pokračování. Za přelomové se považuje díl pátý, od nějž byl jen krok k dílu šestému (jak překvapivé), který běhal pod Windows 95 a přinášel to nejlepší z minulých dílů. V současné době je patrně nejpopulárnější poslední příspěvek, kterým je Microsoft Flight Simulator 98, jenž podporuje 3D grafické akcelerátory, má velkou podporu na internetu a lze si s ním užít skutečně slušnou porci civilní letecké zábavy.

Train Town

Mašinky, které vás vrátí do dětství

Je to už let, co mezi mé hlavní priority dětských her patřil elektrický vláček. Nešlo jen o jednoduchý okruh, ale skutečně rozsáhlý model železnice ve velikosti HO, s hromadou výhybek, semaforů, tunelem a nádražím. Tyhle časy ovšem zmizely v propadlišti dospívání, stejně jako mnoho dalších her z té doby. Občas si člověk posteskne a zavzpomíná nad zmizelou nádherou bezstarostné zábavy, ale většinou není cesty zpět a není způsobu, jak vkročit podruhé do téže řeky. Nebo že by přece? Že by snad bylo možné znovu ochutnat vláčkové dovádění nad modelem železnice? A může to vůbec člověka po tak dlouhé době ještě oslovit?



Idylka: Voda šplýchá, výpravčí kýchá a vy se možná začínáte trochu nudit.

Vítejte ve světě vlaků, vláčků a vlačíčků (a vagónů, vagónků a vagónečků)! Vývojový tým Big Fun se rozhodl nejen mě, ale i všem ostatním připomenout atmosféru modelových kolejišť, a to skrze hru Train Town. Jistě si vzpomínáte, že vlaky jste na svém monitoru mohli ovládat ve vícero hrách - za všechny jmenujme oba díly Railroad Tycoon - ale Big Funi se pokusili vytvořit simulaci skutečné modelové železnice, vláčků rozložených po koberci, kterou rozšířili o pár zajímavých věcí, jenž umožňuje pouze počítač.

Otevřme zkoumající oko a pohleďme, jak jejich snažení dopadlo.

Máme tu bezproblémovou instalaci, přehledné menu - a hle, velice precizně udělaný Tutorial, který vás zasvětí do tajů ovládání hry. Ne, nejde o nic složitého, vždyť Train Town je určen i těm mladším hráčům nebo spíše právě jim. To v žádném případě neznamená, že by se při hraní musel nudit dospělý a vyspělý hráč - alespoň ne z počátku.

Hraní Train Townu se pohybuje ve vícero rovinách, které se vám pokusím popsat i přesto, že nejsem znalcem deskriptivní geometrie. Eh, to byl vtip, co?! Nu, vezměme to od počátku nebo raději ne - velký třesk

a vymření dinosaurů přeskočíme. Train Town se skládá z misí, které jsou rozděleny po deseti (devět přístupných ihned, jedna po splnění předešlých devíti) do šesti skupin dle obtížnosti (od tutorialu až po mistra inženýra). To dává dohromady šedesát misí, které se svými zadáními občas zásadně liší. Teď přijde na řadu patrně nejkomplikovanější část této letní vláčkové recenze, protože se vám pokusím popsat několik misí, abyste si o hře mohli udělat ten správný obrázek.

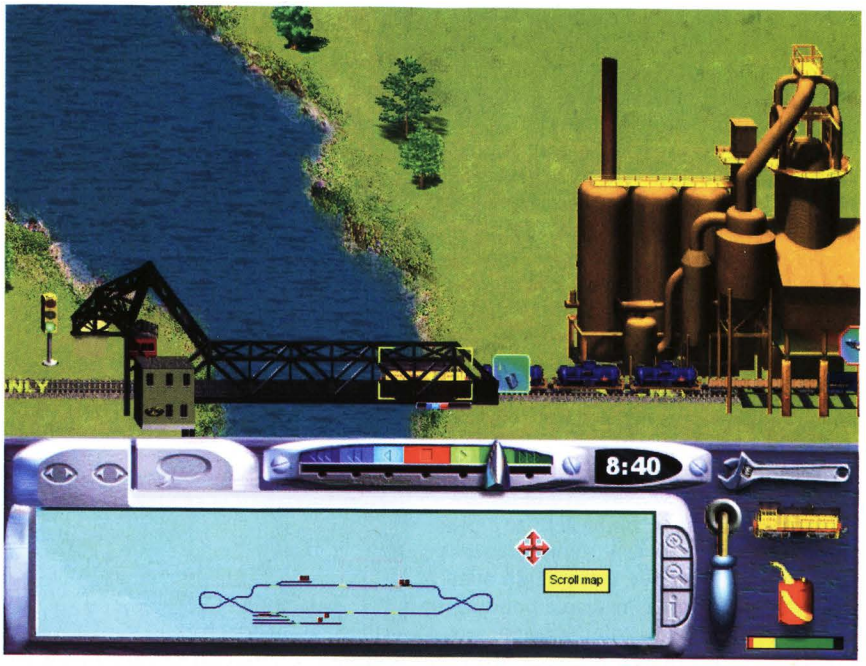
Začněme od těch nejklasičtějších úkolů. To se před vámi nachází kolejiště různé rozlehlosti, na kterém se nachází různý počet mašinek svěřených do vašeho užívání. Za tyto mašinky si můžete zapojovat nabídnuté vagónky (způsobem téměř realistickým) a s těmi pak vyrážíte převážet zásilky z bodu A do bodu B. Bodů A a B je po mapce většinou povícero a stává se, že po dovezení nějaké zásilky přibude zakázka nová. Aby to nebylo příliš jednoduché, každý druhý zásilky - dynamit, ovce, steaky - se dá převážet jen v určitém druhu vagónku. To vás často nutí vagóny porůznu přeskupovat, což není vždy jednoduché a většinou je k tomu třeba použít notnou dávku inteligence. Huh, takhle nějak tedy vypadá standardní mise.

O něco komplikovanější variantou první verze, je ta následující. Zde, předtím než započne samotná přeprava zásilek, si musíte kolejiště dostavět podle svého nejlepšího uvážení, a když jste se svým dílem spokojeni, stisknutím tlačítka se vrháte do akce.

Jinou zkomplikovatelností první verze mohou být tzv. "one way tracks", což jsou koleje, po kterých lze jet jen jedním směrem. Opět je jen na vaší inteligenci, jak si s touto překážkou poradíte.

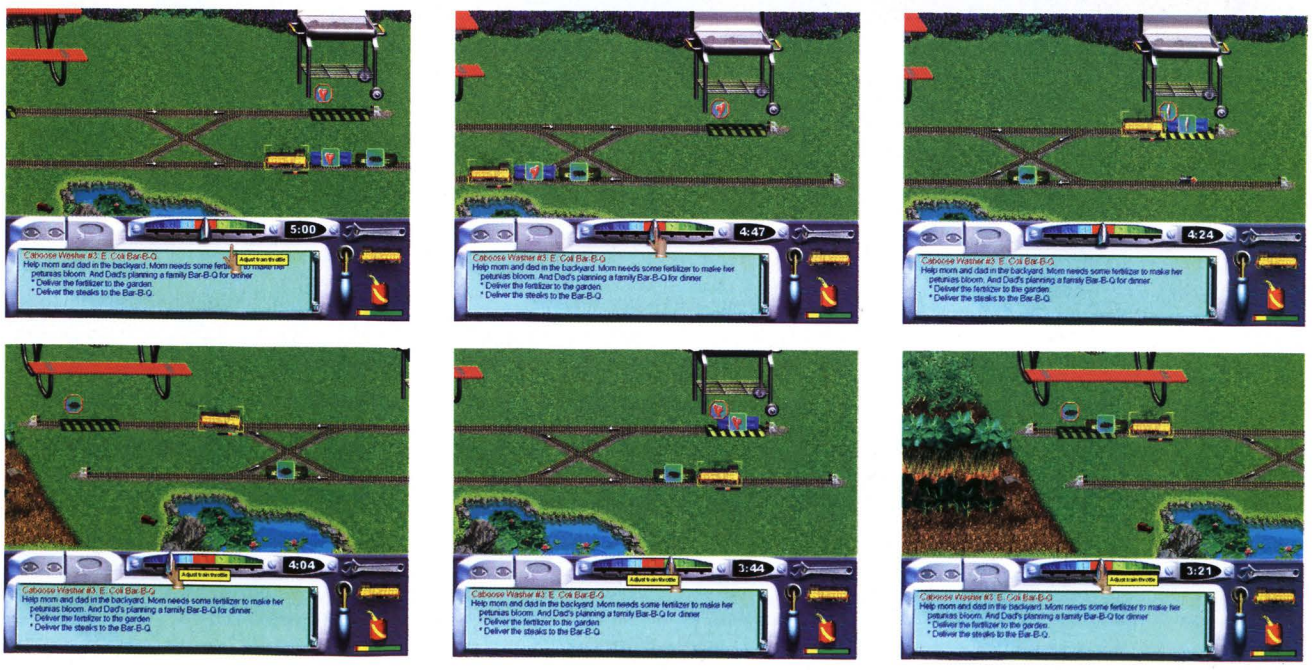
Ehm, Train Town se ovšem hraje také úplně jinak. Některé mise totiž představují skutečně pouze logický problém, kdy např. musíte přeskupit a seřadit na jedné koleji vagónky podle určitého klíče nebo je rozstrkat na vícero kolejí podle čísel apod. Ani to ovšem není poslední podoba téhle vláčkové show. Zatímco ve všech předešlých případech ovládáte pohyb vláčku (vpřed a vzad), jeho rychlost (tři stupně vpřed i vzad) a většinou máte i možnost přehazovat výhybky, jsou mise, ve kterých jste postaveni před úkol pouhým přehazováním výhybek dostat stále jedoucí vlak na určité místo. Někdy zase máte za úkol pomocí jeřábu opravit koleje, které zničili mimozemšťané z létajícího talíře, aby po nich mohl přejet rychlík vezoucí cestující. Věřte, že to, co jste právě dočetli, není zdaleka vyčerpávající přehled variability a pestrosti misí. A věřte, že některé z nich jsou zatraceně obtížné a když ne obtížné, tak jsou někdy tak dlouhé, že na jejich dohrání budete těžko sbírat trpělivost.

Huhly, huhly, kde mám uhlí? To je to oč tu také běží. Do vaší péče mohou být svěřeny lokomotivy parní, diesel a nebo např. drezína poháněná lidskou silou. V některých misích je třeba dbát i na to, aby parní lokálka měla dost uhlí a vody, diesel dost benzínu a lidé hamburger s Colou (!). Je to naštěstí jeden z mála ukazatelů, kterým je třeba věnovat pozornost. Dalším je pak ukazatel ubíhajícího času, který stanovuje limit pro dokončení některých úkolů. Tyto časem omezené mise bývají daleko zábavnější než ty standardní, neboť aspoň máte jistotu, že se po kolejích nebudete trmácet celý den.



Most: Zákeřné zvedací mosty a "one way tracks" způsobují nemalé komplikace.

E. Coli Bar-B-Q: Tato mise druhé obtížnosti má jednoduché řešení. Nejdříve (1) popojedete s oběma vagónky tak, aby vagón s hnojivem zůstal na dolní koleji mezi výhybkami (2). Pak ho odpojíte a odvezete steak (3). Popojeďte po hodní koleji (4), abyste na dolní mohli nacouvat a dostali se za vagón s hnojivem. Připojte ho, zacouvejte (5) a dovezte ho do cíle (6).

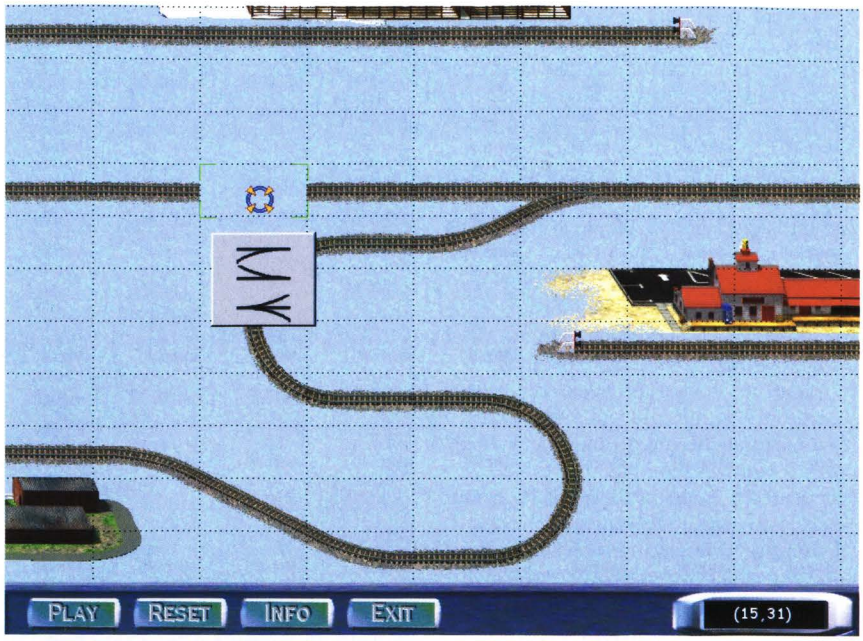


Tak, to nejdůležitější máme za sebou. Doufám, že si alespoň zčásti dovedete představit, jak Train Town vypadá. Aby vaše vize byla úplná, pokusím se trochu nastínit vizuální stránku gamesy.

Train Town nemá akcelerovanou grafiku (není to potřeba) a její celkový vzhled není nikterak dech beroucí, ale je dostačující. Po jezírkách jezdí loďky a plavou v něm ryby, z komínů stoupá dým, po staveništích běhají lidé atd. Pohyb vláčků po kolejích se skutečně podobá tomu, co lze spatřit na modelové železnici, a tak není atmosféře téměř co vytknout. Až na to, že žádná počítačová simulace se nemůže vyrovnat skutečnému hraní si s vláčky. A protože lze předpokládat, že málokdo z vás doma vláčky má, pak je Train Town jistou vhodnou náhražkou.

Hra má však i své zápory. Jde především o to, že počáteční nadšení ze zajímavé hry se rozplyne v nudné stereotypnosti (a to i přes to, že se náplň misí od sebe liší), kdy vás neustálé popojíždění s vláčky, stavba kolejí a řazení vagónků přeci jen omrzí. Přestože je výsledný verdikt celkově pozitivní, neradím vám tuto hru kupovat, pokud nejste skutečným bláznem do vláčků (ještě jednou upozorňuji, že Train Town není simulací skutečné železnice, o čem svědčí i to, že jednotlivá kolejiště jsou rozložena např. v dětském pokoji nebo na louce). I když Big Funi přišli s dobrým nápadem a přestože odvedli dobrou práci, obávám se, že jejich produkt vavříny slávy neozdobí.

EX[PAVEL ŽĎÁREK



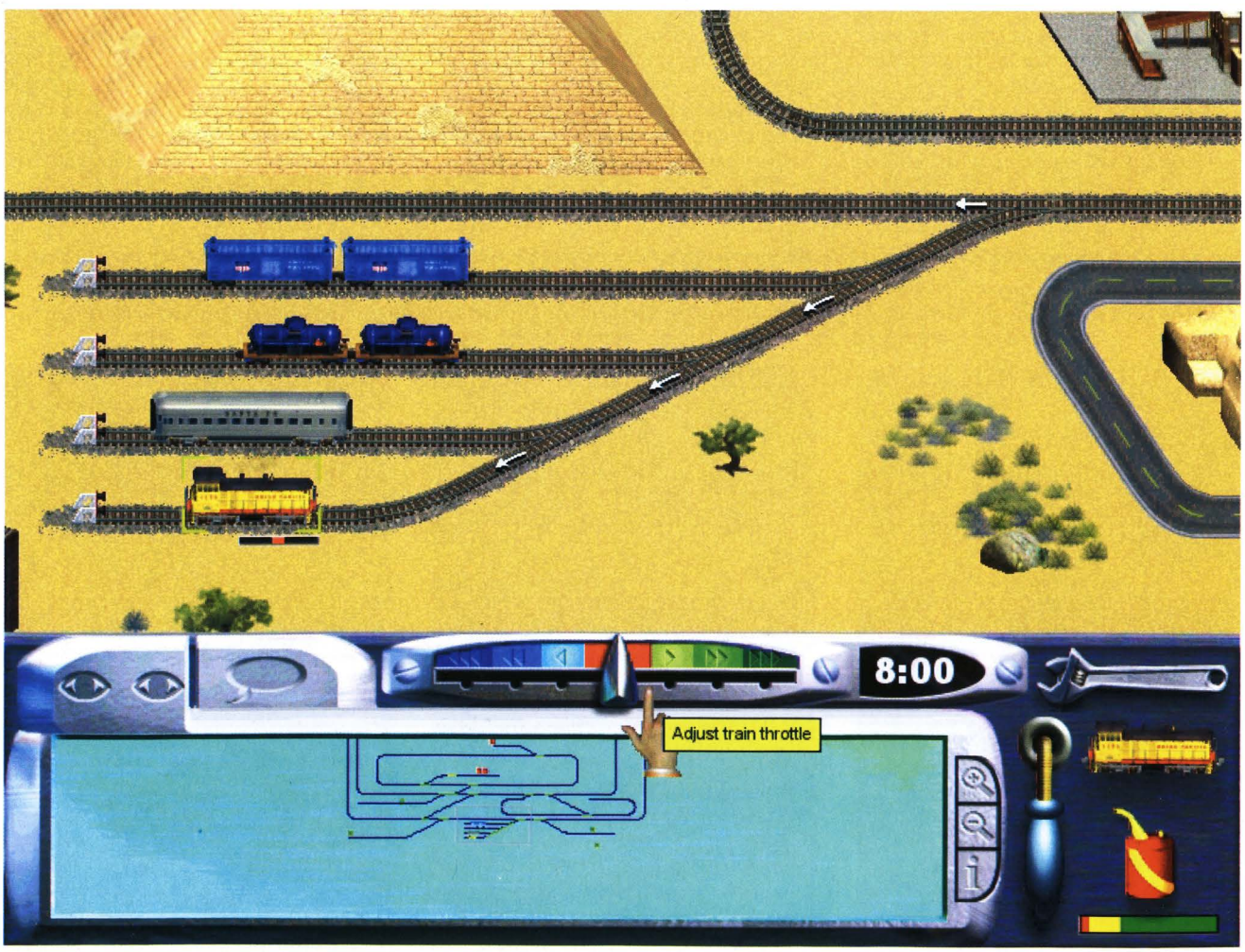
Kolejiště: V některých misích si musíte kolejiště nejprve dostavět.

HRATELNOST 78 %

- **Pro:** Nostalgie, variabilita, různé druhy obtížnosti, zajímavý nápad. **Proti:** Po dlouhodobém hraní omrzí.
- **Firma:** Big Fun / Sierra. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddisk:** 50 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Railroad Tycoon 2.** 86 %. Kvalitní pokračování prvního dílu.
2. **Train Town.** 81 %. Hrátky s vláčky se zajímavým nápadem.
3. **Railroad Tycoon.** 76 %. Klasická vlaková strategie.



Terén: Jak vidíte, terén se neustále mění. Faktem zůstává, že plastický příliš není.

Fighting Steel

Druhá světová válka na vlnách oceánu

Lodní deník, 22.5.1941. - "Naše flotila vyplula na moře najít a potopit největší německou válečnou loď, Bismarck. Jméno, které má pro někoho stejný význam jako pátek třináctého. Na posádce je patrná určitá nervozita, která je však vyvážená odhodlaností a chutí zničit nepřítele, a poslat Bismarck na věčný odpočinek do blankytných a studených hlubin oceánu. Jen jestli to bude stačit." Vice Admiral L.E. Hollan

Možná podobně znějící text někdo vyloví z hlubin oceánu, ale to není podstatné tak jako zpráva, že firma SSI uvádí na náš trh nový simulátor druhé světové války. V době nedávné jsme mohli válku vyhrát letecky, v tanku nebo se skupinou neohrožených Commandos. Teď se vám do rukou dostává další možnost, vyzkoušet si potopit pěknou řádku lodí. Co k tomu potřebujete? Nic víc než Fighting Steel s podtitulem Word War II surface combat 193-1942. Proč právě letopočet 1939-1942? Podle autorů se největší množství bitev odehrálo právě v tomto období. Po roce 1942 se nejdůležitější bitvy začaly rozhodovat ze vzduchu, k tomu dopomohly i zlepšené radarové systémy lodí a jejich potopení se stávalo mnohem těžší záležitostí. Ale zpátky ke hře.

Firma uvádí, že se jedná o Real-Time 3D Combat. Hezky česky jde o strategii a 3D akci zároveň. Na své si tedy přijde každý rádobygenerál, námořník a podobně, vlastnící počítač a trošku inteligence (no radši trochu víc než míň). Dál budete potřebovat znát trošku anglicky, popřípadě si narychlo osvojit pár námořnických výrazů (například radar). Firma JRC nám laskavě k recenzi poskytla Beta verzi, která by se neměla nijak lišit od verze ostré, takže teď se dozvíte, co vás asi čeká. Jak jste již určitě pochopili, vašim úkolem bude potopit nějakou tu loď, národnost si můžete vybrat sami podle sympatií. Na výběr máte z IJN (Imperial Japanese Navy) - jednoduše Japonsko,

KM (Kriegsmarine) - Das ist Německo, RN (Royal Navy) - sem patří Británie (Velká), Zéland (Nový) a Kanada (Javorová). V úvodním menu si můžete vybrat, jestli chcete hrát Scenario, Campaign, nebo Multiplayera. Ve Scenarii můžete hrát jednu ze dvanácti skutečných bitev, plus dvě speciální mise.U ťaždé mise je stručný popis a přesné datum oné události. Vždy máte možnost hrát za kteroukoliv znepřátelenou stranu. Úkol misí je vesměs stejný, prostě a jednoduše zničit co nejvíc nepřátel s co nejmenšími ztrátami.

Pokud zvolíte Play Scenario, máte možnost hrát ve dvou speciálních módech, první je Standard Mode a druhý Division Commander Mode.

Scenario:

Standard Mode: V singl playeru Standard mode umožňuje kontrolovat všechny lodě jedné bojující strany. Máte všechny informace o všech lodích, které se v konfliktu objeví. V Multiplayeru má váš tým kontrolu nad všemi plavidly a zároveň víte, kde jsou spojenecké lodě, a víte to co oni.

Division Commander Mode: Ve většině námořních bitev nebojuje jen jedna divize, ale vždy jich je víc. A na tom staví tento způsob ovládání. V tomto módu kontrolujete jen jednu divizi a máte jen minimum nebo žádné informace o ostatních lodních divizích. V tom spočívá vtip hry, hrajete-li v noci a radar zachytí kontakt, co dělat? Zahájit palbu? Ví o tobě? Můžete si dovolit dát světelný signál?

Campaign:

V tomto módu máte pod palcem celkem solidní množství lodí. Hraje se na tahy, které jsou týdenní nebo měsíční podle toho, jak si vyberete. Zvolíte si národnost a délku hry. V ten moment dostanete určitý počet lodí, o které se staráte. Můžete je nechat v přístavu a nebo připravené k boji. Tím ale riskujete, že nebudete mít dostatečnou palebnou sílu a ztrácíte Victory Points (Vítězné body). Každé Campaign se může nebo nemusí vyvrbit v bitvu. Bitvy jsou generovány náhodně počítačem. Za každou hru jste oceňováni Victory Points.

Samotná hra probíhá v 2D nebo 3D prostředí, v 2D prostředí se vám zobrazí mapa, na které vidíte všechen pohyb zachytitelný radarem. Dále máte možnost nechat si zobrazit dosah všech vašich zbraní tj. Hlavní palebná síla, Sekundární palebná síla a torpéda. Můžete si nechat zobrazit dráhu, kterou urazíte během 15,30 a 45 minut a další věci, které vám umožní usnadnit si hru. V tomto prostředí je vše ve vašich rukou. Strategie a nápad, to je to, co potřebujete a nebo stačí jednoduše vyrazit směrem k nepřátelské flotile a snažit se ji poškodit a až k ní dorazíte, tak ji jen dorazit, jen jestli tam na vás počká. Ale nemusíte se ničeho obávat, pokud vás nepřítel zasáhne, hra se na okamžik přepne do 3D módu a vy si v naprostém klidu můžete vychutnat pohled na střely dopadající na vaši lodičku. V 3D prostředí vidíte vaši loď, popřípadě všechny plavidla, na které máte zamířeno. Je to úžasný pohled sledovat Bismarck, plující v noci, který vypálí plnou salvu na nepřátelská plavidla. Grafika je povedená, lodě jsou propracovány do nejmenších detailů, můžete si zvolit různé druhy maskování, a pokud budete mít chuť, můžete si loď pomocí kamery prohlédnout ze všech stran.

Okolní prostředí však vypadá stereotypně. Ovládání je na první pohled složité a je nutné věnovat mu dostatek času před hrou přečtením si manuálu. Docela rychle se vám však dostane do krve a potom je slast povolit střelbu na cíl a přepnout si na něj kameru. Dále stačí jen vychutnávat si postupně přicházející salvy a sledovat jak střely dopadají na plavidla. Samozřejmě, že nepřátelská plavidla nestojí a podle zvolené obtížnosti strategizují. Častují vás přátelskými střelami, obeplouvají vás, potopí vám nějaké to plavidlo, prostě dělají hru zábavnou. Jak jsem již výše poznamenal, vše jde sledovat pomocí virtuální kamery (dneska je vše virtuální, třeba i hokejové studio), s kamerou můžete otáčet na všechny strany, sledovat kteroukoliv loď, prostě je to jedna z největších předností této hry.

Teď se trochu budeme zabývat časem. Není jím zde možnost cestovat , ale můžete čas zrychlit a tím hru udělat pružnější. Máte na výběr ze čtyř možností nebo spíš rychlostí, se kterou můžete hrát. Co se týče typů lodí, ve hře je použito 6 druhů lodí a pro jejich označení používají tato označení BB (Battleship), BC (BattleCruiser), CA (HeavyCruiser), CL (LightCruser), DD (Destroyer),

TR (Transport). Na rozepisování se o každé lodi zde není místo a podle mého názoru je to spíš věcí manuálu, který určitě dostanete při poctivém zakoupení této hry (čas na komerční přestávku). Vaše loď může předstírat, že hoří, provést úhybný manévr nebo se může jednoduše potopit, ale už se nevynoří (dost nepraktické - pozn. pž). Pokud vás hra přestane bavit, stačí zvolit konec hry (na to byste beze mne nepřišli) a počítač vám dopočítá konec hry a virtuálně zjistí kdo vyhrál a kdo kolik dostane bodů. Výsledek se dopočítá podle momentálního stavu.

O zbraních jsem se už zmínil - hlavní, sekundární a torpéda. U prvních dvou jmenovaných je možnost vybrat si z automatické volby střeliva nebo vybírat druh střeliva automaticky. Co psát dál, pokud bych chtěl napsat o všem co si můžete zvolit, potřeboval bych asi trochu víc místa. Pokud jste nadšenec do strategií a recenze vás alespoň trochu zaujala, stačí si hru pořídit a pročíst si 120-ti stránkový manuál, který obsahuje kompletní výčet informací, které buď budete potřebovat a nebo vás můžou zajímat z historického hlediska. Hra na mě udělala dobrý dojem i když u ní postrádám hudbu, zvuky jsou docela efektní a animace při dopadání střel nejsou taky nejhorší. Co mi ale docela vadí, je stereotyp, který se po delší době u hry projeví. Může se vám docela dobře stát, že budete mít stejný pocit, ale je tady hodně možností jak hru hrát. Něco se vám asi ale neomrzí, např. velet Bismarcku. Přeci jen je to loď, která se zapsala do dějin druhé světové války a trvalo dlouho, než se ji spojencům podařilo poslat ke dnu. Vy ale máte nyní jedinečnou možnost změnit nebo potvrdit kousek historie.

EX[DADLY

HISTORIE **HON NA BISSMARCK**

V květnu 1941, německý křižník Prinz Eugen a nová bitevní loď Bismarck vypluly na moře s rozkazem křižovat Atlantický oceán a zaútočit na britské konvoje. Kudy pluly přesně dál vám nepovím, protože má paměť už mi moc neslouží, ale faktem zůstává, že se lodě dostaly na širé moře. Britské jednotky brzy zjistily pohyb na moři, přesně to bylo 23.května, kdy křižníky Suffolk a Norfolk spatřily dvě německé lodě. Začaly je sledovat z bezpečné vzdálenosti a vyčkávaly na posily. Po úhybném manévru Prince Eugena a sněhové bouři ztratily anglické lodě kontakt, obnovily ho za tři hodiny.

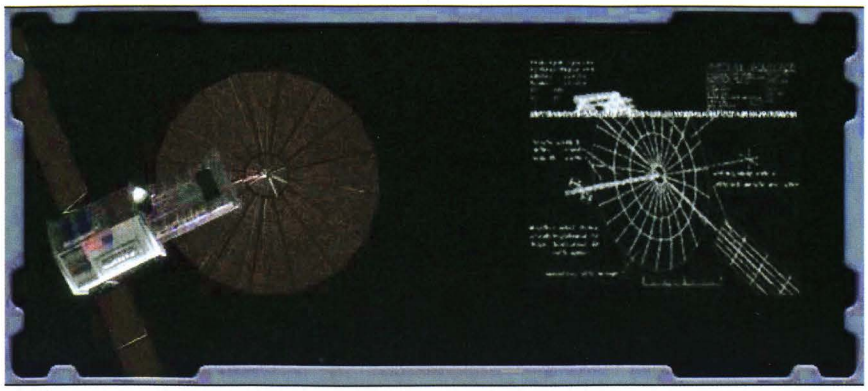
24. květen 05.37, britské vojenské lodě Prince of Wales a vlajková loď Hood, spuštěná na moře během Druhé světové války, zaútočily v 05.52. Obě lodě byly pod vedením Admirála L.E.Hollanda. Rozpoutala se bitva, ve které těžily německé lodě z lepší pozice. Té využily ve svůj prospěch. V 6.00 exploze rozpůlila britskou loď na dvě půlky. Prince of Wales opustil bitevní pole v 6.13 poté, co obdržel sedm zásahů. Bismarck utrpěl v bitvě škody, které donutily loď zpomalit na 28 uzlů a zapříčinily únik paliva. S britskými pronásledovateli v patách vyrazily německé lodě na jih. Toho večera se Bismarck obrátil proti svým pronásledovatelům, anglickým lodím Prince of Wales a Suffolk a začala krátká přestřelka, která byla jen zástěrkou pro nenápadný útěk německé lodě Prinz Eugen do širých vod Atlantiku. Kolem půlnoci zasáhlo Bismarck torpédo, které donutilo loď zpomalit na 16 uzlů. Kontakt s lodí byl přesto ztracen a Bismarck nabral nový kurs, směr Brest ve Francii.

Kontakt byl navázán 26. května, Bismarck utrpěl další ránu, kterou mu zasadilo torpédo a vážně poškodilo kormidlo. Teď musela německá chlouba nabrat severní kurs směrem k anglickým bojovým silám. Divize pěti anglických lodí pod velením Kapitána P.L.Viana dostala za úkol potrápit Bismarck do druhého dne, kdy měla loď napadnout flotila pod vedením Admirála Sira Johna Toveye. Kapitán Viana přesně splnil svůj úkol a vyslal na Bismarck během noci 16 torpéd, z nichž dvě nebo tři zasáhly cíl.

27. května, rozhodující bitva. Bismarck je silně poškozen, přesto Angličané pověřily dvě bojová plavidla (King George V a Rodney) a dva křižníky (Norfolk a Dorsetshire), aby dokončily hon. Rozpoutala se palba, ve které poškozený Bismarck neměl šanci. Salva za salvou, torpéda a plná palebná síla všech lodí zasypala Bismarck., jehož zbraně utichly kolem 10.15. Chvíli poté byli vypáleny poslední čtyři torpéda na největší německou bitevní loď druhé světové války. Poté nastal definitivní konec, který přežilo jen 119 z více než 2000 členů posádky.

HRATELNOST ---------- **80 %**

- **Pro:** Propracovanost lodí, historická souvislost, možnost nočních bitev. **Proti:** Chybí hudba, málo propracované pozadí.
- **Firma:** SSI / Mindscape. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 64 MB RAM, 4 MB graf. karta, 3Dfx, Directx6.1. **Minimum: Harddisk:** 240 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 4. **Grafická podpora:** OPEN GL, 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.



Force 21

Realtime bojová strategie ve 3D? Hmmm...

V jedné softwarové firmě jménem Red Storm Entertainment se pár lidiček usneslo, že dnes se už nedělají takové hry, u kterých by hráči hromadně umírali na podvýživu či protržený močový měchýř. Slovo dalo slovo a začalo se na takové hře pracovat. Suroviny byly slibné. Vždyť se dohromady skloubilo několik nejoblíbenějších žánrů. Jestli to autorům vyšlo tak, jak by mělo, to si dovolím posoudit na následujících řádcích.

Těžká realita

Hra je zasazena do období, kdy probíhá válka mezi USA a Čínou. Vlastně už se pomalu schyluje k jejímu zdárnému konci a na hráčovi zůstává rozhodnutí, zda vyhrají „pruhy a hvězdy" nebo rákosníci. To učiní tak, že se zapojí do války za jednu nebo druhou stranu, a tím, jak si dobře nebo špatně povede, určí konečného vítěze. Jednoduché, prosté!

Na výběr máte několik misí a ke každé si můžete určit její obtížnost. Ta se dá ovlivnit třemi faktory. Za prvé je to inteligence nepřátel, která se může srovnávat buď s toustovačem a nebo hyperinteligentním UFOnem. Zajímavější je však chvíle, kdy si vybíráte „hračičky" ze svého arzenálu. Tam se vyřádíte opravdu skvěle a navíc si o každé zbrani můžete přečíst podrobné informace (váhu, výdrž, kadenci, ve které válce se používala nejvíce, atd.). No a třetí faktor je ten, že si buď poslechnete briefing a dozvíte se, co máte dělat nebo se budete rovnou šťourat v nose a koukat na stavový proužek, který představuje průběh nahrávání. A že se na něj budete koukat sakra dlouho! Ovšem výsledek stojí za to!

Po několika perných chvílích, kdy jste na pochybách, jestli vám hra neformátuje harddisk a nebo neinstaluje několika gigabytový vir, se objevíte nad pěknou krajinkou a koukáte shora na své jednotky (přesně jako Bůh, když z nebes shlíží na své ovečky). Na dolním panelu je máte hezky vyobrazené a tam si také mezi nimi můžete přepínat (to jde samozřejmě i v 3D pohledu, ale to je poněkud obtížnější). Kromě toho je tam také další stavový pruh, který tentokrát udává stav poškození. Bohužel má jen tři pozice - „vše je ok", „zdrhej" a „seš mrtvej". Naštěstí se dá bojová technika do určité míry opravit a tak ne vždy znamená „seš mrtvej" to, co si pod tím představíte. Na pravé straně obrazovky pak najdete spoustu ikonek představujících příkazy, které můžete svým jednotkám zadávat a také velice užitečnou mapu. Ta má hned dva podstatné významy. Jednak na ní vidíte celou krajinu i s cílem a (pokud je máte na dohled) nepřáteli a druhak jí můžete využívat k pohybu. Normálně totiž zadáváte směr pohybu ve 3D části obrazovky a pracným

klikáním pravým myšítkem se pohybujete na vámi určená místa. Kdežto na mapě si pouze vyberete bod kam se chcete přemístit, klinete na ono místo a už jen koukáte, jak se tam vaše aktivní jednotka šine. Po cestě určitě narazíte na nepřátele. Pokud se tak stane, uvědomte si, že kdo dřív zaměří cíl, ten také vyhrává. Ze začátku se budete zmateně rozhlížet do všech stran a hledat onoho zmetka, který do vás vesele vyprazdňuje zásobník, ale časem zjistíte, že na mapě je kromě jiného také orientační šipka, která udává směr vašeho pohledu a pokud jí namíříte k červenému bodu, jistě nepřítele dříve či později uvidíte. Pak už jen stačí toho parchantíka „zalockovat" a koukat se, jak mu hoří za zadkem. Ale nemyslete si, že tahle hra je jen nějaká bezduchá střílečka, která se řídí heslem „rychlejší vyhrává". Ať totiž hrajete za jakoukoliv stranu, jste vždy v oslabení a cestu k cíli si musíte pořádně promyslet.

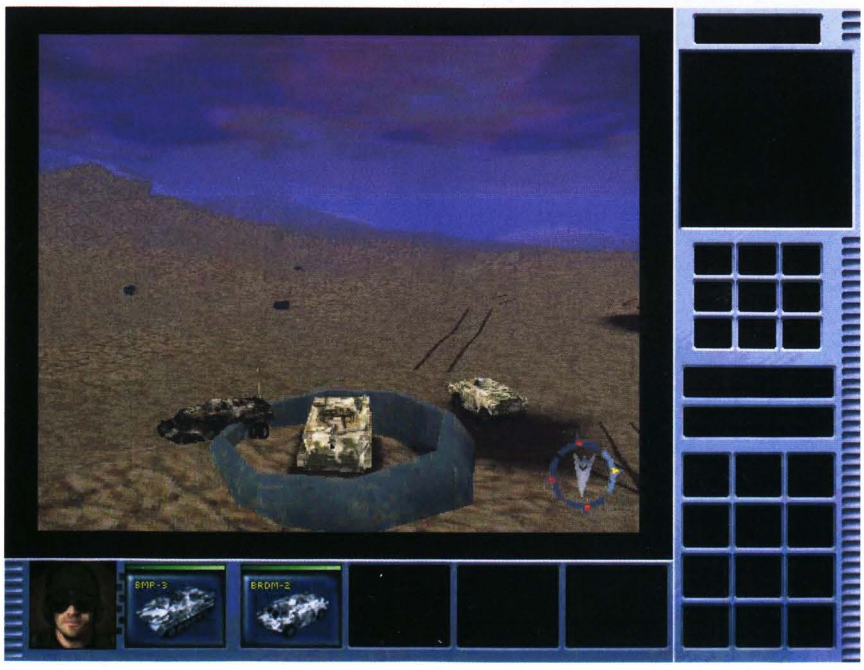
Postupem času se krajina stává záludnější a vy musíte dávat pozor nejen na miny, ale třeba také na bažiny, ve kterých váš stroj zmizí, ani nebudete vědět jak. Také nepřátelé se zdokonalují a využívají čím dál tím účinnější zbraně. Nakonec se může stát, že pojedete po nádherné planince, ni živáčka - ni mrtváčka a... a najednou je mrtváček z vás, protože nepřátelé už mají lepší radary a zbraně s lepším naváděcím systémem. A tudíž byste měli i vy neustále zkoumat, jestli vám na základně nenabízejí náhodou něco nového k otestování ve válečné vřavě.

Sladký konec

Nakonec bych se chtěl zmínit o nedostatcích, které tato hra má a na které se snad bude myslet v opravných patchech. Předně je to nemožnost plynulého pohybu v sotwarovém módu (tj. kdy nevyužíváte D3D ani 3Dfx a všechno necháváte na procesoru). Všechno to skáče po čtverečcích a to i myšítko, takže pokud se nepřítel usadí v místě, které myšítko tvrdošíjně „přeskakuje", pak je s vámi veta. Další věcí, která mě osobně celkem vytočila je to, že jsou situace, kdy na vás za-

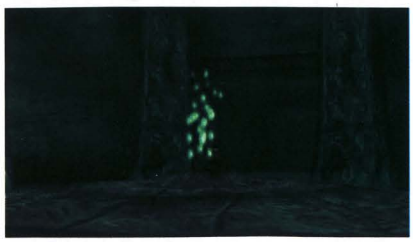
útočí více strojů, vy si nějaký zaměříte, zlikvidujete a zákonitě si chcete zaměřit dalšího nepřítele... ovšem neúspěšně. Zaměřen je neustále již zničený objekt a vy se jen bezmocně díváte, jak to do vás ostatní šijí hlava nehlava až skončíte svou dlouhou pouť v plamenech. Ovšem až na těchto pár maličkostí bych hru hodnotil velice kladně a to nejenom díky tomu, jaká je, ale také proto (a díky tomu jí dávám o procentíčko víc, než jsem měl původně v úmyslu), že ve mě vyvolala vzpomínku na jinou, vzdáleně podobnou, ale mnohem zábavnější hru - Cannon Fodder, ke které se teď odebéřu.

EX[MISTIC JOE



HRATELNOST ---------- **74 %**

- **Pro:** Prostředí, zábava, zbraně. **Proti:** Některé nevychytané záležitosti - viz článek.
- **Firma:** Red Storm / Take2. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** P233 MMX, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, 3Dfx, myš. **Minimum:** P133, 24 MB RAM, 3x CD-ROM. **Harddisk:** 150 - 320 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 2 - 8 (!jen! TCP/IP). **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický, německý, italský, francouzský.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Procvičte si angličtinu!

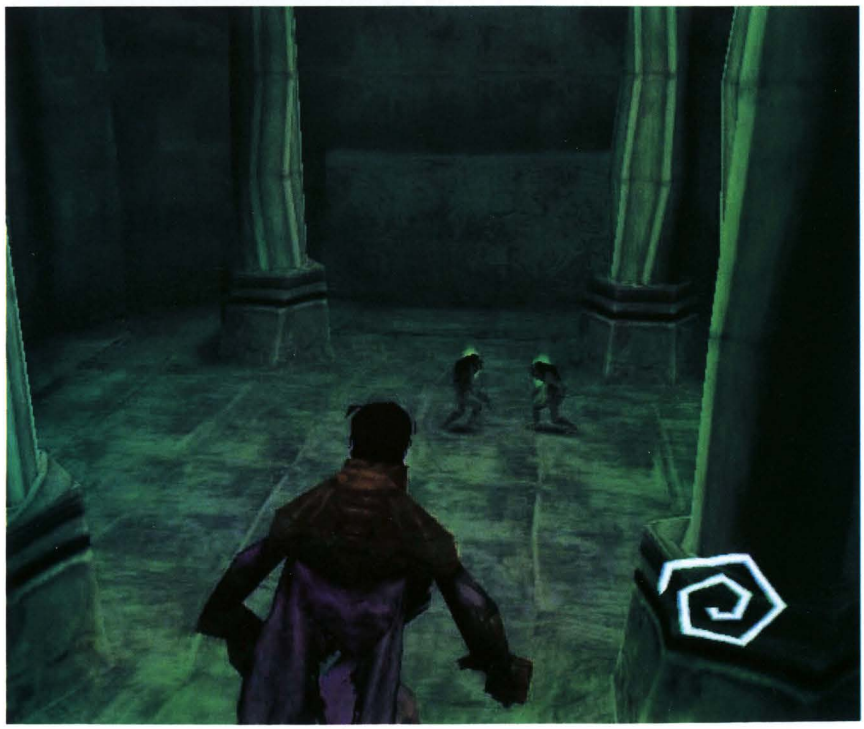
Introduction

Like the original Kain, Soul Reaver is a dark story of betrayal and revenge. Ironically enough, this time it's Kain who has done the betraying. It's a millenia after our „hero" was victorious, and he's since evolved from being the tyrant of the world of Nosgoth to a god-like figure. The human population is nearly decimated, vampires are the dominant species, but Kain has grown bored with affairs of rule. Now he seems to be content to just sit back and let his age and powers evolve his body, giving it new abilities.

Article

Long ago, Kain created minions to assist in his rule. Usually, they would inherit Kain's new powers after he would, but one of them, Raziel, developed wings before Kain did. That was not appreciated. Kain cast Raziel into the Lake of Souls, where he existed in agony for who knows how long. Gradually though, he was contact by a strange being known as „The Elder." The Elder tells Raziel that his body has changed, and now he needs to feed on souls to maintain his strength. And now, The Elder wants Raziel to destroy his former master... The original Kain was a top-down console-style game. Soul Reaver makes the jump to 3D characters and environments. You pay Raziel, who looks like a vampire after some enterprising vampire-hunter put a stake through his heart and burnt his body. Raziel keeps his features partially covered by the remains of his cloak, pulling it down only to suck in the souls of the enemies he's slain.

Raziel has several different abilities, and his character frame has a lot of different moves as a result. Although Kain messed him up pretty good, Raziel still has his wings. They're tattered from his ordeal, but he can glide for short distances. The running around is a little reminiscent of Heretic II. You don't need to hit a combination of keys in order to grab on to a ledge and hoist yourself up. As long as you hit the ledge close enough, Raziel will hoist himself up. He can also push certain things too, and he can even swim, an unusual ability for a former vampire. Through a Tomb Raider inventory wheel, Raziel can also cast spells, after he's collected items known as „glyphs." And naturally, Raziel can fight. Before Raziel can feed on the souls of his opponents, he's got to kill them first. Raziel has a number of different hand to hand combat moves that can be set in motion by keyboard or gamepad button combinations. There's a hot key that will have him face the closest opponent, so the gamer doesn't have to keep running in circles just to get the right angle of attack. He can also block attacks, and launch a variety of hand to hand moves of his own, such as punches and throws. Once the opponent is dispatched, their soul is released, represented by greenish mist that Raziel draws into himself. You can also see the faded image of your now dead opponent. It will also be drawn into you, if close enough. Raziel can also feed himself from „wells" found here and there. This is a Playstation conversion, but there are a number of things in it that rise it above the usual Playstation game. For example, the monsters show a little mo-



re intelligence than most games. They will come at you from different sides at once, and some will even run away if you dish out enough damage to them. You can also interact with NPCs, even converting them to the Elder's cause instead of killing them, if you can get them to trust you enough. The graphics are also much better that the console (naturally). There are lots of multicoloured mists and lights flowing through the game, and very weird architecture. The area where Raziel first meets the Elder looks like its part cavern, part octopus. Looking at it, you think „somebody's been reading HP Lovecraft." And thankfully, there is a menu option to save, rather than any lousy „gems." Raziel initially exists on the ethereal plane, though when he gets enough energy and finds a gate, he can manifest himself in the material world. It's there that he will hunt down his former colleagues, and then Kain himself. Raziel also can't die. If he does, he's merely reformed in the Elder's lair, so he can regain his energy and journey back to the world for another go.

Conclusion

The original Kain was made by Silicon Knights, and Soul Reaver is made by Crystal Dynamics, this may cause some fans of the original to worry about a change in the overall flavor of the game. Don't. It's just as wonderfully morose and gothic as the original. It might even send ambitious senators and uninformed parents on a crusade, but hey, they worry about everything, don't they?

Tak! Dost bylo angličtiny! Závěrem bych to shrnul pro ty, co anglicky neumí, pro které mám taky smutnou zprávu: pokud jste alespoň trochu nerozumněli této recenzi, pak ve hře přijdete o spoustu důležitých informací a ta se pak změní na bezudchou skákačku ve 3D s trochou těch RPG a adventure prvků. Ale budiž. Takže pro vás: Ač se to na první pohled nezdá, LOK:SR je velice kvalitní a zábavnou hrou oplývající spoustou nových prvků, skvělou atmosférou a nevídanou grafikou, kterou si užijete i bez 3Dfx nebo D3D podpory. Hra totiž nabízí takzvaný "Eidos Interactive MMX Software Rasterizer", který vám poskytne stejnou kvalitu jako 3Dfx! Samozřejmě na to ale musíte mít odpovídající stroj. Snad jediné, co by vás mohlo odradit je poněkud hrozné ovládání postavičky pomocí klávesnice a pokud nemáte pevné nervy, tak doporučuji sehnat si gamepad, na kterém je to mnohem, mnohem snesitelnější. Takže hurá do obchodů (v jednom koupit hru, v druhém slovník) a...

EX[MISTIC JOE

P.S.: Prosím umluvte chyby, na které narazíte. Taky nejsem zas až tak dobrej... Ale snaha byla a rodiče dětí to jistě ocení.

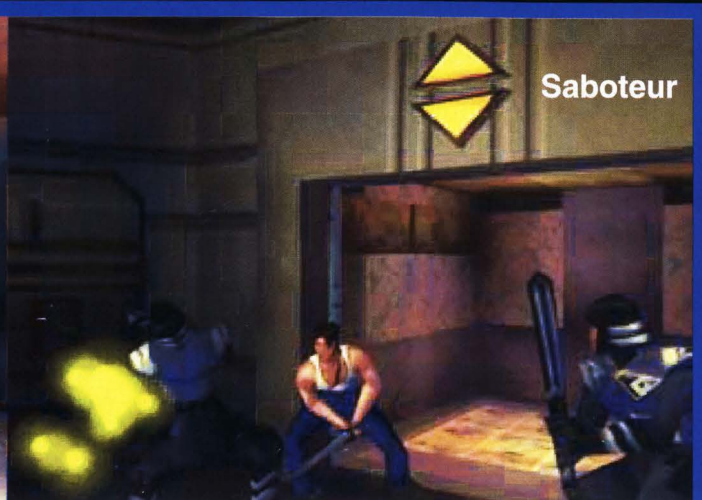
PLAYABILITY ---------- 76 %

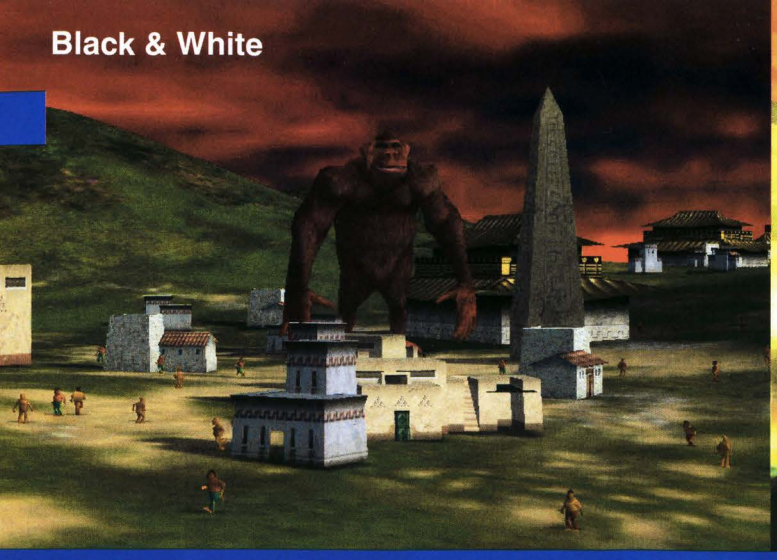
- **For:** Unbeliveable graphics, music, story and ambience. **Anti:** Control of Raziel, unoriginal, stupid instalation and many more.
- **Firm:** Crystal Dynamics / EIDOS. **Operating system:** Windows 95/98. **Optimal configuration:** PII300 MHz, 64MB RAM, 2x CD-ROM, 3Dfx, gamepad. **Minimum configuration:** PII266MHz, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Harddrive:** 640 - 711 MB. **Number of players on one computer:** 1. **Computers:** 1 - 8 (IPX, TCP-IP). **Graphics assistance:** 3Dfx, D3D, Software RGB D3D emulation. **Language:** english.

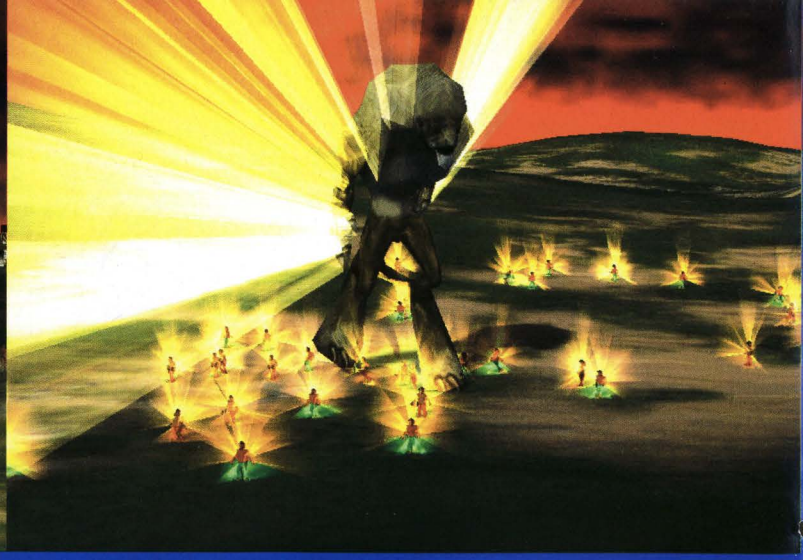
v přípravě

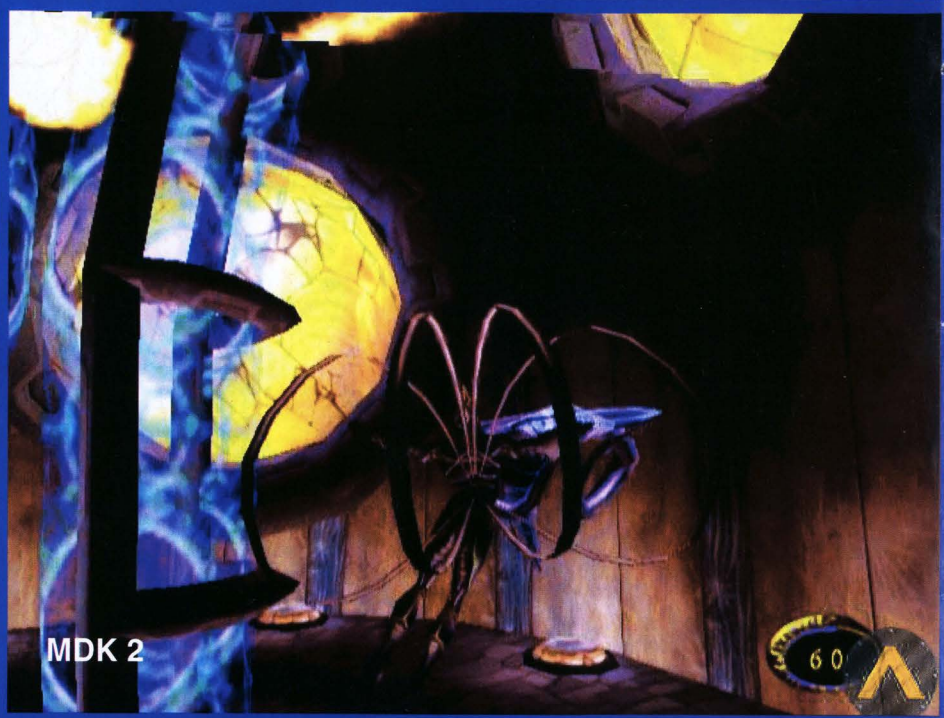
Podívejme se na tvář připravovaných her a utvořme si první dojem.

Independence War - Deluxe Edition









031.74.01

Deep Fighter

Warhammer 40,000 - Rites of War

Freespace 2
LAUNCH
DIRECTIVES
DESTROYED CORSAIR
DESTROYED BANDIT
INVESTIGATE ANOMALY
DESTROY INSTALLATION
DESTROYED VIPER
WINGMEN
ALP BET DEL
MONITORING
UNKNOWN 64
WEAPONS
SD-4 SIDEARM
SD-4 SIDEARM
2 ROCKEYE
KILLS: 0
UNKNOWN
UNKNOWN
900
AUTO TARGET

Grand Theft Auto 2
97
SLOW

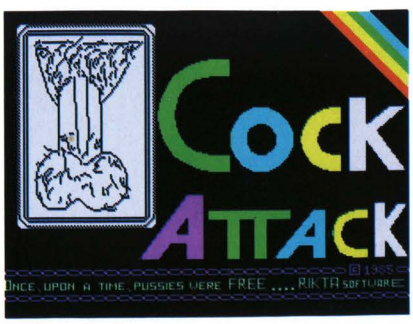
Erotika ve hrách

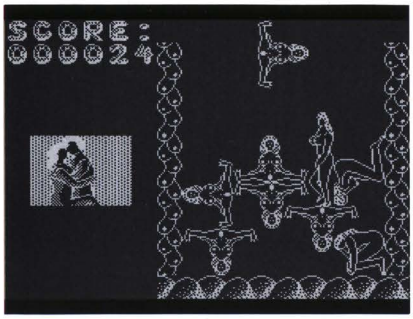
Jednoho prázdninového dne byla z celé redakce při tajném hlasování vybrána skupinka těch největších úchylů a na jejích bedrech spočinul speciální úkol, od kterého se jistě i velký -ml- distancuje. Shodou jakýchsi zvláštních a opravdu nevysvětlitelných okolností jsem se v ní ocitl i já, což nepovažuji za optimální neboť já nejsem, opakuji nejsem, úchyl (to říká pořád -pozn. ml).

8-mi bitové orgie

Ti mladší ze čtenářů tomu sice asi nebudou věřit, ale před jejich Pentii a Amigami zde byly i božské 8-mi bitové stroje, jako například ZX Spectrum nebo C64. A právě na nich (na C64 o něco méně) se začaly dělat ty správné hry s erotickým nádechem. Asi nejznámější jsou různé druhy Strip Pokerů, u kterých princip hry zůstává neustále stejný a mění se pouze grafika. Bylo jich vytvořeno nespočet a asi každý, kdo měl svůj počítač aspoň dva roky a alespoň chabě pronikl do programování v BASICu, tak si udělal svůj vlastní SP, aby se s ním potom mohl chlubit kamarádům. Ale nyní dovolte, abych zahloubal kdesi v historii a vytáhl z ní opravdovou perličku, která vznikla, věřte nevěřte, už před patnácti lety. Je jí **Peep Show** a musíte v ní složit z písmenek správně za sebou jdoucí slova. Pokud se vám to podaří, ukáže se vám kousek lepé děvy a pokračujete do dalšího kola a to tak dlouho, dokud se vám ona nakreslená osoba neukáže celá. Hlavní a podstatnou nevýhodou této hry je fakt, že je celá v němčině, kterou vůbec, ale vůbec neumím, a to se potom věty či hesla sestavují velice špatně. Po grafické stránce je hra odvedena velice dobře, ale multicolor módu se díky době vzniku nedočkáte.

Další pěknou a zábavnou hrou je **Cock Attack** (Aikta Software, 1985). Hned po nahrání hry přijde zklamání - nedočkáte se zde žádných nahých žen, ale nakonec zjistíte, že to vůbec nevadí. Ocitáte se v roli nejlepšího z nejlepších, který dostal velice delikátní úkol. Během pár okamžiků musíte uspokojit co nejvíce žen (ty tu představuje jen jakýsi trojúhelníček s čárečkou). Na tom není nic tak těžkého,





ale pozor! Hra je nenáročná na přemýšlení, ale o to náročnější na postřeh. Ne vždy se totiž trefíte správně, protože hlavní hrdina (penis) této hry je neustále v pohybu, a tak musíte dávat velký pozor, abyste ho nezabořili někam, kam nemáte (taková kapavka vám ubere hódně bodíků).

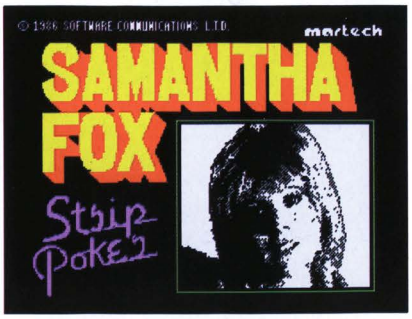
Tentýž rok vznikla další hra s erotickým, ba přímo pornografickým zaměřením. Jmenovala se **Hot Joystick** (Hardcore Soft, 1985) a jste v ní postaveni před více méně lehký úkol. Přivést svoji virtuální dražší polovičku k orgasmu. V reálu to vypadá tak, že střídavě drtíte dvě klávesy, čímžto uvádíte své virtuální já do pohybu vpřed a vzad (popřípadě svůj virtuální jazyk nahoru a dolu). Abyste postoupili do dalšího kola, musíte onu virtuální dívku alespoň jednou udělat, což není zas tak jednoduché, a po chvíli hraní jsem si řekl, že jsem přišel na další z řady výhod reálného sexu - nebolí vás při tom tolik prsty.

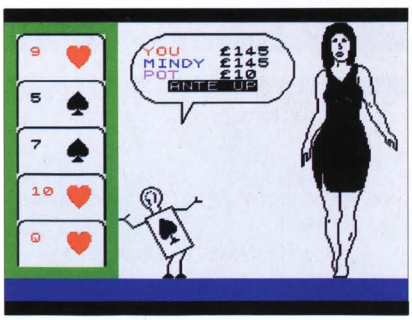
I na C64 se začalo s produkcí erotických her. Tou první, která stojí za zmínku, je "lámač joysticků" **Sex Games** (Landi Soft, 1985). Princip hry je známý jak lidstvo samo a je stejný, jako u předchozí hry. Čili za pomoci kvedlání joystickem vpravo-vlevo nebo nahoru-dolu uvádíte svého hrdinu do pohybu v těch samých směrech. Čím rychleji se bude pohybovat, tím rychleji dosáhne orgasmu a můžete postoupit do dalšího kola. Grafika je spíše srandovní, ručně kreslená a vzbudí ve vás chuť smát se a brečet zároveň. S hratelností je to těžší. SG vás určitě bude bavit do té doby, než na ní zlomíte třetí joy nebo než vám začne nebezpečně přeskakovat zápěstí...

Další těžce pornografická hra se jmenuje **Paradise Café** (Parada, 1986), a pokud se nenecháte odradit tím, že je celá v italštině, pak si užijete hodně srandy. Příběh je prostý. Malý Marcelo se dostal do ošklivé společnosti a vydělal si $30000. A jak už to tak bývá, rozhodl se je rozházet mezi lehké děvy. Vyrazil proto do podniku jménem Paradise Café a zde začínají ty pravé a nefalšované orgie... Každá ovšem umí v posteli něco hůř a něco líp a na vás je, dle vámi kladených otázek, přijít na to, co by s ní bylo asi tak nejlepší, ale zároveň nejlevnější. Po cestě také narazíte na odpočinková místa, kde dočerpáte síly na další akci nebo na buzíky (ať už převlečené za ženské nebo oblečené do slušivých policejních oblečků). Buzíkům se samozřejmě vyhněte oblukem, protože za to vám žádné score nepřibude. A pokud se vám zrovna nebude chtít za sexuální služby platit, můžete si od překupníka sehnat bouchačku a znásilňovat staré babičky o holích. Graficky je na tom Paradise Café velice dobře, protože se autoři rozhodli vše ukazovat za pomoci velkých spritů, které zabírají skoro celou obrazovku. Tak se dočkáte spousty pěkných detailíků.

V září téhož roku se opět našel nějaký maník s C64, který si řekl, že se na jeho 'miláčka' nějak pozapomnělo a tak vznikl **Sexybreakout** (???, 1986). Jedná se vlastně o hru ve stylu Arkanoidu s erotickými obrázky, tj. pokud se míčkem trefíte do nějaké cihličky, ta zmizí a na jejím místě se objeví kousek obrázku s nahou ženštinou. Pokud odstraníte kostičky všechny (což považuji za velice nesportovní... ani nevíte, kolik nervů člověka stojí to, trefit se do poslední cihličky) pohlédnete na docela kvalitně digitalizovanou fotografii, na které vám nějaká dívka ukazuje tajná zákoutí svého těla a po chvíli slintání můžete postoupit do dalšího kola. C64 zaznamenalo na podzim ještě jednu erotickou hru a byla jí **Samantha Fox Strip Poker** (Ace Cracking, 1986). Jak podle názvu tušíte, hlavním úkolem je za pomoci této karetní hry svléknout Samanthu Fox. Jediné, co vás na této hře zaujme je to, že Samantha tu má fotky z dob, kdy její "vnady" dosahovaly největších rozměrů. Jinak je to strip poker jako každý jiný (Samantha se ve strip pokeru objevila i na ZX Spectru. (viz. obrázky) - pozn. pž).

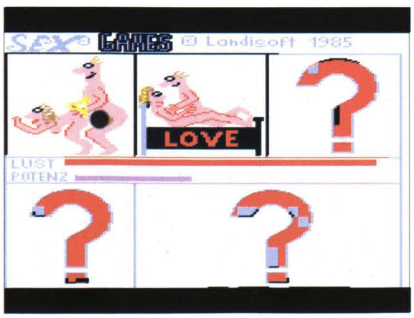
Poněkud horším (rozuměj hůře hratelným) pokerem byl např. **Animated Strip**

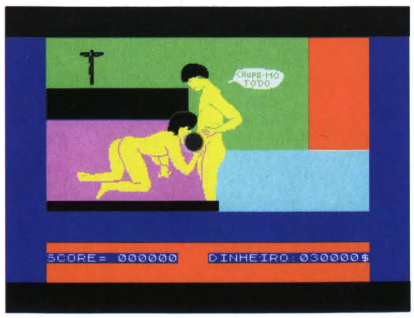


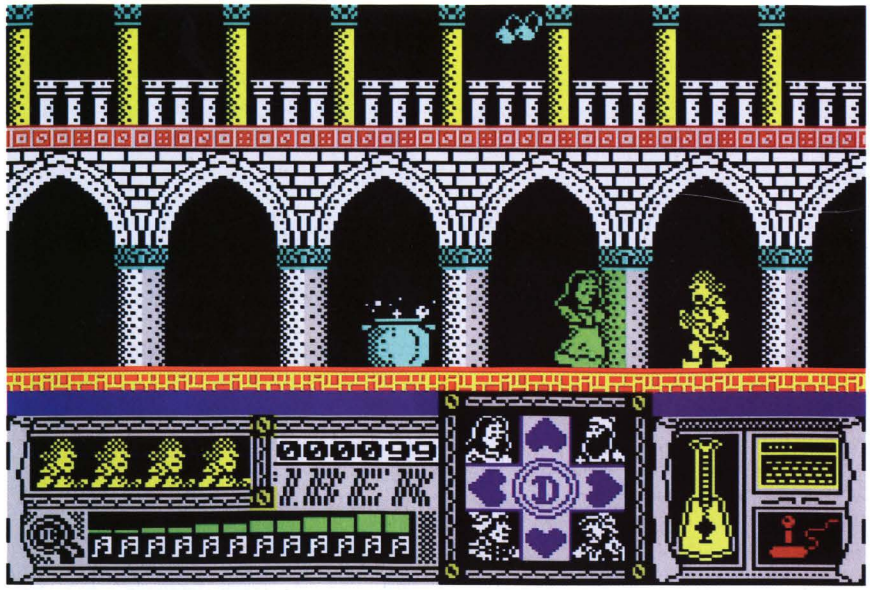


Poker (Knightsoft, 198?), kde jste na Spectru hráli o šaty - ehm - půvabné dívky.

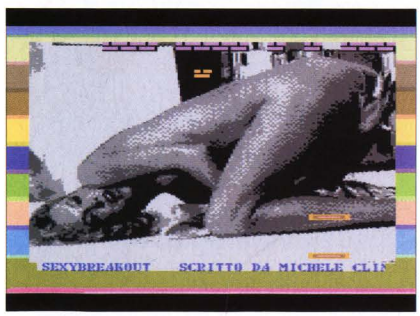
Tentýž rok vznikla ještě na Spectru blbůstka **Pet Porno** (podtitul zní: "real animal porno on ZX Spectrum"), která pochází od neznámého autora (místo podpisu je tam: "tuto hru jsem opravdu udělal já"). Není to ani tak hra, jako spíš sranda na koukání. Vlastně jen ovlivňujete rychlost pohybů obou aktérů, které jednou tvoří myš a ženská a podruhé dvě včeličky. Další podobnou hrou je **Sex Simulator** (Dino Of SSC, 1988). Zde už sice ovládáte dva lidi (jak

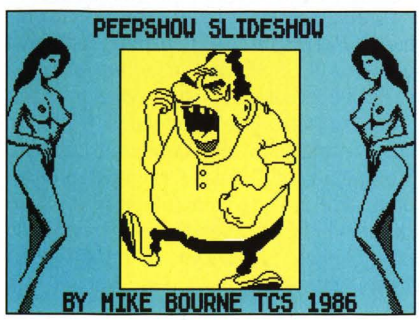






nudné), ale opět jen udáváte rychlost pohybu obou a jde o to, aby se oba udělali co nejrychleji. Pro úchyláky nudné, ale pro dementní puberťáky neodolatelné.





Na Spectru se také objevila arcade **Casanova** (Jose Carlos Arboiro Pinel, 198?), ve které hrajete za Casanovu, jenž svou hudbou likviduje paničky i jejich rozzuřené manžely.

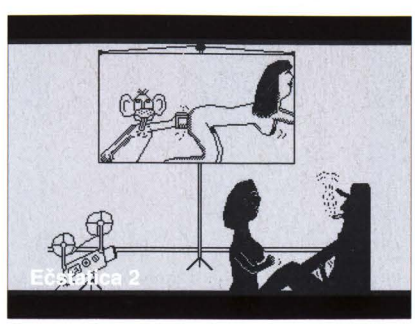
Daleko zajímavější hrou je **Soho Quest II** (???, ???), kterážto je erotickou textovkou. Teď si asi říkáte, co z toho, když tam nejsou žádné obrázky, ale můžu vám říct, že je daleko lepší si ty akce představovat, než na ně koukat v kvalitě, v jaké je Sinclair může nabídnout. SQ2 je hrou velice nechutnou a perverzní (takový miluju) a pokud se vyžíváte v "zástrcích" čehokoliv kamkoliv, v tvarůžku či lentilce za předkožkou, ručním pohonu před telefonní budkou atd., pak je tato hra určená přesně pro vás. V této hře najdete snad všechny sexuální praktiky, pedofílií počínaje a nekrofílií konče (o některých -fíliích, které se zde nacházejí, jsem ani nevěděl, že existují)! Prostě paráda! Pokud umíte dobře anglicky a patříte takříkajíc mezi tu perverznější rasu, tak tuhle hru musíte mít!

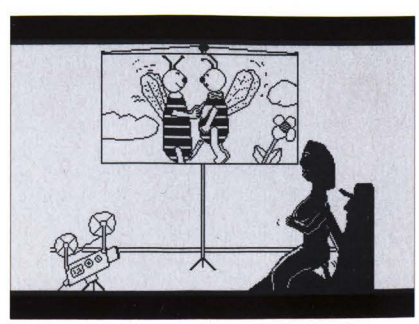
Předposlední hrou z éry osmibitových Sinclairů, kterou bych vám chtěl představit, je **Strip Logik** (PigSoft, 1990). Jedná se o klasického Logika (majitelé mobilních telefonů Nokia vědí o čem mluvím), kdy hádáte symboly nebo čísla a pokud se vám to povede (tak si můžete gratulovat), tak lepá děva na pravé straně obrazovky odhodí něco ze svého oblečení. Ovšem úspěšnost na to, že uhodnete sedmičíselnou kombinaci je minimální, takže se tolik netěšte.

A nyní už o poslední hře, která dobou a místem svého vzniku zapadá už do zlaté éry Pentagonů a Scorpionů u našich vychodních sousedů (jak jsme s nima měli bejt na věčné časy nebo co). Jedná se o hru **SexTris** (Silicon Brain Group, 1995) (kolem vidíte i obrázky z jiného ruského Sex Tetrisu. Her na toto téma totiž vzniklo poněkud větší množství - pozn. pž) a je to snad nejlepší zpracování erotického Tetrisu, jaké jsem kdy na Spectrum-kompatibilních počítačích viděl! Nejen, že je plný digitalizované grafiky (bodeď by ne, když hra zabírá na disketě skoro 600kB) a dokonalé hudby, ale také má několik vychytávek, které určitě oceníte. Za ty nejlepší jmenujme snad jen dynamitíky (můžete si „zrušit" nesmyslný mumraj, který jste si z kostiček nadělali), možnost pozastavit hru a podívat se na dívku a především 'životy'. To znamená, že pokud si zaplníte celou obrazovku kostičkami, nezačínáte hrát od začátku (score=0, dívka=oblečená, atd.), ale dívka si na sebe vezme pouze to, co si svlíkla naposled a vy hrajete dál. Vřele doporučuji!

16-ti a 32bitové akce

S příchodem Amigy a PC se erotickým hrám dostalo nového rozměru. Už nebyly tolik omezovány výpočetními a grafickými schopnostmi počítačů, pro které byly napsány, a proto se v nich autoři doslova vyřádili. A také díky tomu jich vzniklo takové množství, že mi nezbývá nic jiného, než napsat pouze o těch, které se nějakým způsobem zapsaly do podvědomí hráčů a na propadáky zapomenout. Jistě mi dáte za pravdu, že praotcem lechtivých adventur se stala bezesporu jedna z nejhranějších adventure, **Leisure Suit Larry** (Sierra, 1987-96). Její první díl jsme na monitorech PláČaček mohli spatřit již v roce 1987. Tenkrát neoplývala zrovna dokonalou grafikou, která je k zobrazováni sexu nutná, ale alespoň jste si užili srandu při pohledu na několik pixelů, snad v rozlišení 160 x 100 (nebo 320 x 200 při 2 x 2 pix), jak se snaží předvádět cosi, co by mě-



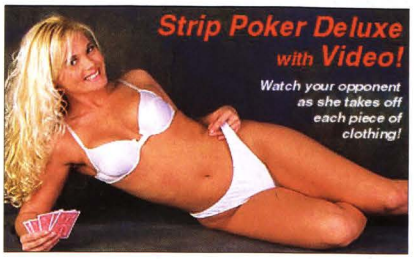


lo připomínat soulož. Ale nepředbíhejme. Ve hře se vžíváte do role věčného sukničkáře Larryho Laffera, kterému se cosi přihodilo. Jednou mu unesou jeho dívku a jindy se zase chce dostat na zaoceánskou loď... Prostě samé banalitky, ale o to tu přece nejde. Jde o tu skvělou zábavu, které si užijete až až, a to hlavně díky nepřekonatelnému humoru páně Al Lowa. Nikdy nezapomenu, když jsem hrál před několika lety první díl Larryho. Jak jsem s chabou znalostí angličtiny prozkoumával odpadky nebo se uvolňoval na WC, balil dívku u baru na růže a hudbu nebo získával hesla a informace od pochybných existencí. Od té doby se ale Larry poněkud změnil. Z původního vlasatého chlapíka se stal poťouchlík ne nepodobný Woodymu Alanovi s pěknou pleší a senilními nápady. Ale tak to má být, no ne? Také se vypracoval z původně textově-grafického zpracování do plnohodnotné adventury plné nádherné grafiky a mluveného slova. Další zajímavostí je to, že jednotlivé díly jsou mezi sebou tak trošku provázány a narazíte v nich na situace, které vám přijdou vtipné, pouze pokud jste hráli některý z předchozích dílů. Takže pokud se rozhodnete Larryho hrát, tak prosím postupně.

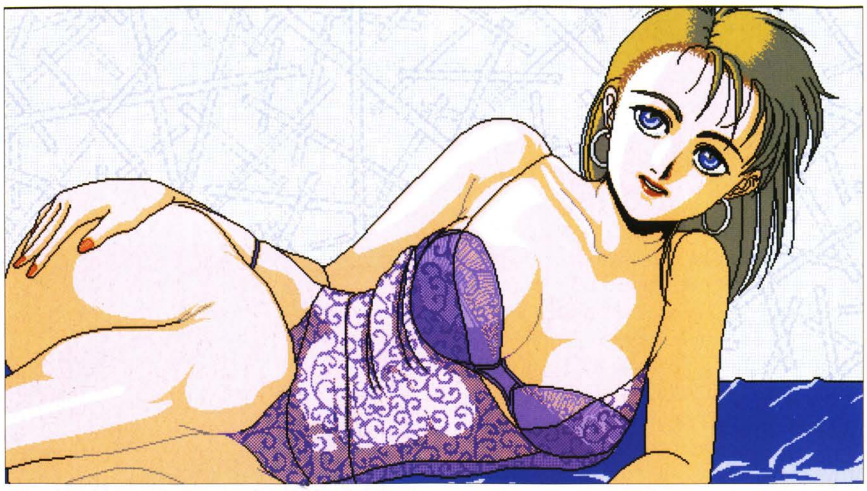
Další lechtivou adventurou je hra, na jejíž jméno ani stáří si již nemohu vzpomenout, ale pokud ji znáte, tak vám ji jistě připomenu. Coby zkrachovalý milovník ze Země jste za pomoci rakety létali z planety na planetu a na každé byla nějaká ženština, kterou jste museli dostat do postele. To se vám povedlo ve chvíli, kdy jste se nějak zamaskovali (třeba knihovnice měla ráda inteligenty, takže jste si museli sehnat kvádro, brejle a nějaký ty beďary na obličej) nebo té dotyčné něco pěkného donést (dortík atp.). Bohužel to je vše, co si asi tak z té hry pamatuji. Pokud jsem vám ji trochu připomenul a máte ji třeba doma, prosím pošlete mi ji. Rád bych jí zařadil do své sbírky! A když už jsem u těch lechtivých adventur, tak jistě nesmím zapomenout na českou hru **7 dní a 7 nocí** (Pterodon Software, 1994). Ta měla původně vzniknout jak na PC, tak na Amigu, ale bohužel tým, který vytvářel Amiga verzi byl plný neschopných idiotů, a tak jsme se dočkali pouze PC verze. "77" se odehrává v městečku Lhota v blíže neurčené době. Vžíváte se zde do role soukromého detektiva Vency Záhyba (krásné jméno!), kterému se jednoho dne naskytne šance vydělat spousty peněz. Přijde k němu zámožný obchodník a otec sedmi dcer, Jonatan (nikolivěk Jonathan) Smith. Ten nežije ve Lhotě trvale, ale přijel sem jen na dovolenou. Ovšem dovolená byla přerušena náhlými událostmi a on teď musí sehnat někoho, kdo by ochránil jeho sedm dcer a ohlídal jejich pannenství (díky tomu asi autoři řekli, že se hra odehrává v blíže neurčené době, protože dneska najít čtrnáctiletou pannu je skoro zázrak... a pokud ji najdete, dejte mi vědět). A přesně na to si vybral Vencu. Jenže to ještě nevěděl, že Venca je starej kurevník a že se večer vsadí s kamarádama o jeden lubr (nikolivěk rubl). Ptáte se, o co se vsadil? Inu! O to, že přefikne za týden všech sedm dcer páně Smithova. A na vás je mu v tom pomoci.

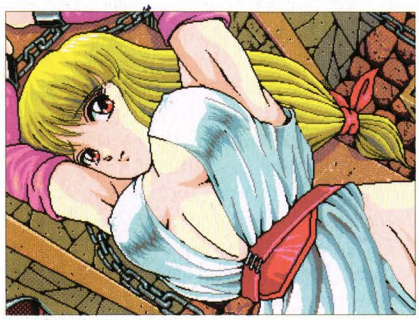
A abysme tedy nezapomněli na Amigu, připomenu vám hru **Teresa** (Unknown Amigos, 1995). Tereza je patnáctiletá dívka, kterou vám sousedka svěřila do péče, protože musela odjet na pohřeb babičky. Teď vás ale schladím. Tereze by sice ve hře mělo být patnáct, ale ta ženská, která jí hraje vypadá minimálně na třicet. To je ale detail... Vy, jakožto starý mládenec a věčný sukničkář se během hodiny rozhodnete, že milou Terezu odpaníte. Máte na výběr několikero přemlouvání (tj. balení) a čím elegantnějším a rychlejším způsobem ji do postele dostanete, tím větší budete mít score. Není třeba vhodné, abyste milou dívku hned zatáhli do postele, když na to není připravená, ale malý erotický snímeček udělá ze slušné holčičky věčně nadrženou autoerotičku (ty, co si to dělají sami, vy tupci). Také vhodný dárek vás přiblíží k rozevřenému dívčímu klínu. Grafika je velice dobrá (AGA), ale díky tomu, že hra je jen na čtyřech disketách, není nijak pohyblivá... tedy je, ale animace mají tak 2 až čtyři framy. Jinak je to ovšem velká švanda, kterou vřele doporučuji!

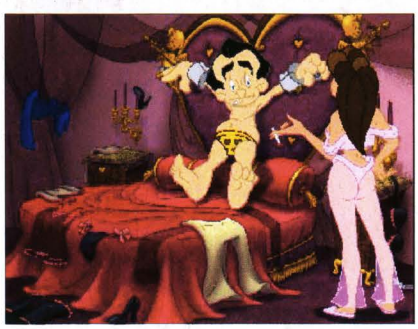
Tentýž rok vyšla na Amigušku další erotická adventura. Jmenovala se **Johny Cook Adventure** (Wincon Software, 1995) a dalo by se říct, že se jednalo o profesionální simulátor šmíráka. Vžíváte se opět do role soukromého detektiva, který dostal za úkol vypátrat všechny milence (je jich pět, včetně milenky) jedné bohaté paničky, jejíž manžel už tu nevěru nehodlá snášet. Pokud se vám podaří zdárně dospět do situace, kdy můžete fotit nebo natáčet, budete odměněni krátkou a dobře digitalizovanou animací, na které shlédnete onu dámu v akci. Obtížností by se dala hra srovnávat s dětskou skládačkou, a tak jí zvládnou i ti méně inteligentnější z vás. Ještě snad dodám, že si tuto hru zahrají pouze majitelé AGA Amig (o ECS verzi jsem pouze slyšel a tyto informace nejsou potvrzené). Ale opusťme oblast adventur a přejděme ke klasickým hříčkám, které čerpají námět třeba z pokeru nebo tetrisu.



Série **Strip Pokerů** od firmy Artworx patří asi mezi ty nejznámější. Hrajete se všemi třemi dívkami najednou a postupně se je snažíte svléknout úplně do naha. Mezi obrázky dívek si můžete různě podle libosti přepínat (vždy jsou dvě v malých okýnkách a jedna je ve velkém). Kromě nich také můžete vidět sebe. Neřeknu asi žádnou novinku, když vám oznámím, že dívky toho na sobě mají o hodně víc než vy, a tak prohra není nic výjimečného. Přesto je hra docela zábavná a když se mi dostala poprvé do ruky, tak jsem u ní strávil několik hodin, abych vytípal hezky všechny obrázky.







Svlékání dívek je i náplní hry, která se mi dostala do ruky pod názvem **Penthouse** (????, ????). Jde o logickou záležitost spojenou s čísly. V prvé řadě je to skvělá zábava a v řadě druhé jsou i odhalené dívky pastvou pro oči.

Další hrou, která stojí za povšimnutí je **Lady Love** (The Dream Team, 1992). Jedná se o japonskou hru, ale nebojte se, že jí neporozumíte. Všehovšudy je tam totiž pět slov a u nich význam vědět nemusíte. S popisem hry to bude poněkud těžší. Nenapadá mě totiž žánr, kam bych jí mohl zaškatulkovat. Takže od začátku... Po startu hry si vyberete, jakou dívku chcete odhalovat. Poté se již objevíte na hrací ploše, která je rozdělena na dvě části. Na té větší se odehrává to hlavní drama. Vy, coby malá kulička, si začnete obkličovat území. To má dopad na dvě věci. Jednak na vašem území se odhaluje obrázek s nahou, vámi vybranou, japonkou a druhak ubíráte území nějaké té potvůrce, která pobíhá po obrazovce, a pokud vás chytí, užere vám život. Ale pozor! „Smrtelní" jste pouze ve chvíli, kdy je kulička růžová, tj. právě probíhá zabírání určitého kusu území. Pokud je zelená, je vše OK a potvorák v podobě berušky nebo pavouka na vás nemůže. Pokud úspěšně projdete třemi koly a odhalíte tři méně erotické fotky, tak přijde bonus v podobě velké a odvážnější fotky. Tak to postupuje dokud neodhalíte všech šest dívek a pak... ne, to vám nebudu říkat, ale budete mile překvapeni!

Simulátorem svádění děvčat se jeví, tuším, francouzská shareware hra **Virtual Woman 95** (????, 1995). Zde si můžete nechat vygenerovat dívku buď zcela náhodně nebo s upřesněním určitých detailů (oblečení, barvu vlasů aj.), abyste se jí posléze pokusili dostat do postele. Když je dívka připravená pro hru, dozvíte se koeficient zbalitelnosti (maximum je 10 = nejobtížnější). Pak už je to jen na vás. Samotné svádění probíhá skvělým způsobem. S virtuální dívkou totiž vedete dialog. Můžete se bavit, o čem chcete, dívka vždy nějak reaguje (tu více tu méně logicky). Pokud působíte tím správným způsobem, dívka si začne odkládat věci a rozhovor přechází k žhavějším tématům (někdy se až budete divit, co po vás nejdříve nepřístupná slečna bude po odložení pár svršků chtít). Přestože je virtuální žena pouze kreslená (a ve všech

variacích téměř stejná), stojí tahle virtuální škola svádění za to.

Dále tu máme puzzle. Jedná se o jednu z verzí Jigsaws Galore, přesněji **Pregnant Jigsaws Galore** (David P. Gray, 1997). Jak už sám název napovídá, bude se puzzle skládat ze samých těhulek (rozuměj - těhotných dívek - pozn. pž). A to z těhulek ve velmi odvážných pózách, takže by se na nich dala vykládat i sexuální výchova. Hra je dodávána jako shareware (omezena na třicet dní činnosti, ale já jí už mám nainstalovanou pár měsíců a pořád funguje... zajímavé) a jsou v ní omezeny některé funkce, jako třeba ukládání hry (to když musíte na chvíli hraní přerušit... třeba když přijde šéf) nebo dosazování vlastních těhulek. To ale vůbec nevadí, protože na výběr máte z patnácti dívek, které si můžete rozkouskovat až na padesátdva patvarů a ty pak poskládat hezky dohromady. Můžete si vybrat, jestli budete skládat „naslepo" a nebo si někde vedle necháte těhulku vyobrazit, abyste věděli, kam jí co dát. Kvalita fotek je velice dobrá a přestože jsou obrázky pouze 256barevné, nepoznáte to na nich.

Pro milovníky japonských animovaných dívek tu je další hra nazvaná příznačně **Valkyrie Hentai Strip Poker** (Valkyrie, 1997). Opět se jedná o klasický strip poker, který se ale jednou věcí od ostatních liší. Díky tomu, že postavičky jsou kreslené a jejich barevná hloubka se pohybuje okolo 5 bitů (kdo někdy viděl Hentai obrázky ví, že je obvykle využito opravdu maximálně 32 barev), vejde se na CD několik !stovek! dívek, a tak vám bude trvat přinejmenším dva až tři měsíce, než je všechny svléknete. Takže, koho vzrušují perverzní Hentai obrázky, ten tuhle hru musí mít doma!

Scream Puzzle (Los Machos, 1998) je taky pěkná věc! Jedná se o brutální SM puzzle, kde není o krev a násilí nouze. Dalo by se říci, že se nejvíce podobá Pregnant JG, až na to, že zde skládáte dohromady opravdu násilnické obrázky. Na vzdory názvu „firmy", která ji vyrobila, pochází tato hra z Arábie (autoři doslova píší: Do u want hellest sex on the world? Come to Arabian Emirates!). Pochybuji, že obrázky z této hry vidíte někde kolem, protože určitě neprošli zkrz našeho vůdce, velkého a všemi uctívaného -ml-! Tak vám to alespoň trochu popíšu. To, že si sestavíte obrázek s ženou svázanou provazy, to asi nikoho nepřekvapí, ale když v desátém levelu (kam jsem se dostal asi po sedmi hodinách!!!) sestavíte ženštinu, která má prsa probodaná jehlicemi, tak to už s vaším penisem hejbne hodně nahoru! Ovšem... Sedmdesát procent obrázků, které jsem složil dohromady, tak ty se dají v pohodě stáhnout na arabských FTP serverech, takže pro někoho to nebude nic nového...

EX[**MYSTIC JOE (lehce doplnil -PŽ-)**

NEJLEPŠÍ AKČNÍ HRA VE SVÉM ŽÁNRU A VY BUDETE PŘI TOM!!

HYPERCORE

STAŇTE SE VELITELEM NEJLÉPE VYBAVENÉ ODBOJOVÉ SKUPINY VŠECH DOB A POMOCÍ NEJLEPŠÍ TAKTIKY A NEJDOKONALEJŠÍCH ZBRANÍ BOJUJTE PROTI CELOSVĚTOVÉ NADVLÁDĚ VŠEMOCNÉ SPOLEČNOSTI QUADRATEC A JEJÍM STOVKÁM AGRESIVNÍCH BOJOVÝCH POMOCNÍKŮ!!

KDE DOKONALOST OSTATNÍCH HER KONČÍ, TAM HYPERCORE ZAČÍNÁ!

ZIMA SOFTWARE PŘEDSTAVUJE BOMBASTICKOU AKČNÍ HRU S DOKONALOU GRAFIKOU A DOMYBOŘÍCÍM 64KANÁLOVÝM ZVUKEM V CD KVALITĚ.

HYPERCORE JE AKČNÍ ARKÁDA, KTERÁ OBSAHUJE DOKONALOU 3D GRAFIKU SPOJENOU S NEJDYNAMIČTĚJŠÍ AKCÍ, JAKÁ KDY BYLA VIDĚT NA OBRAZOVKÁCH POČÍTAČŮ. JE TO HRA, PŘI KTERÉ SE NEJEN VÝBORNĚ POBAVÍTE, ALE TAKÉ SI PERFEKTNĚ PROCVIČÍTE POSTŘEH A TAKTICKÉ MYŠLENÍ.

S BOHATÝMI MOŽNOSTMI NASTAVENÍ A SKVĚLÝM ZOBRAZOVACÍM ALGORITMEM DOKÁŽE PLNĚ VYUŽÍT VÝKONU VAŠEHO PENTIUM PC.

KDO SI NEZAKOUPÍ HRU HYPERCORE

- NEPOZNÁ POCIT USPOKOJENÍ Z PRÁVĚ DOKONČENÉ MISE
- NEZAŽIJE STRHUJÍCÍ AKCI VE 24 ODLIŠNÝCH ÚROVNÍCH
- NEBUDE SE MOCI ZÚČASTNIT SOUTĚŽE O SKVĚLÉ CENY

HRAJ HYPERCORE A VYHRAJ 40.000,- Kč

TEN, KDO DO 10.2. 2000 DOKONČÍ HRU S NEJLEPŠÍM SKORE, VYHRAJE PC SESTAVU ZA 40.000 KČ. DRUHÝ NEJLEPŠÍ VYHRAJE SKVĚLOU GRAF. KARTU A TŘETÍ OD NÁS DOSTANE BALÍK VŠECH NAŠICH HER (MUTARIUM, SIGNUS, POLDA 1A POLDA 2). 4. AŽ 20. VYHRAJE TRIČKO S BAREVNÝM EMBLÉMEM HC. DALŠÍ INFORMACE NAJDETE NA PŘILOŽENÉM LETÁKU V BALENÍ HC.

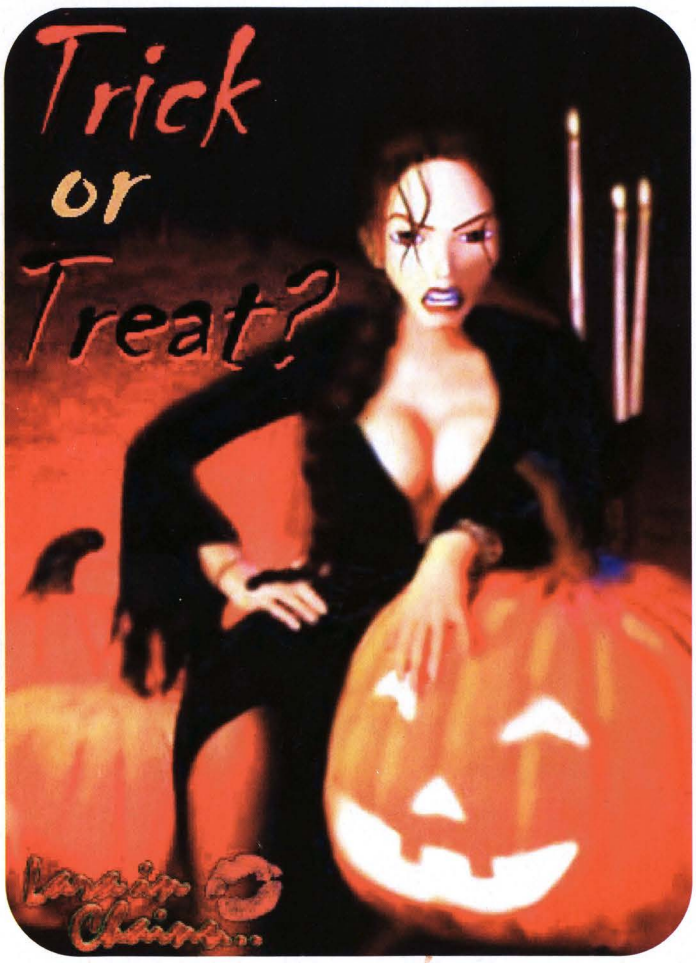
HYPERCORE PŘICHÁZÍ K VÁM 3XCD ROM OD 15.9. 1999 U KAŽDÉHO DOBRÉHO PRODEJCE SOFTWARU.
OBJEDNÁTE-LI SI HYPERCORE DO 31.12. 1999 PŘÍMO NA ADRESE ZIMA SOFTWARE, OBDRŽÍTE KE HŘE ZDARMA TRIČKO S EMBLÉMEM HC. (POŠTOVNÉ A BALNÉ SE NEÚČTUJE)

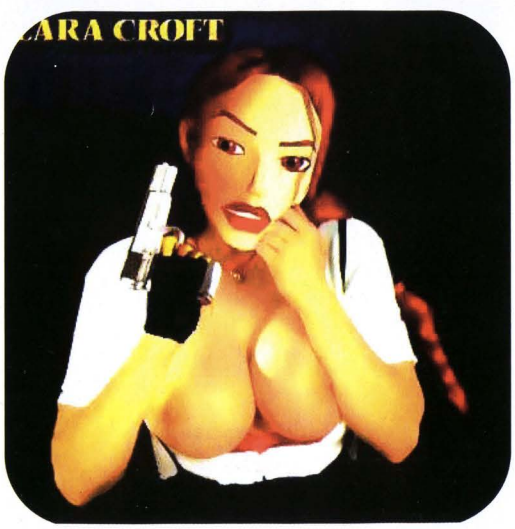
3XCD ROM
599,- Kč

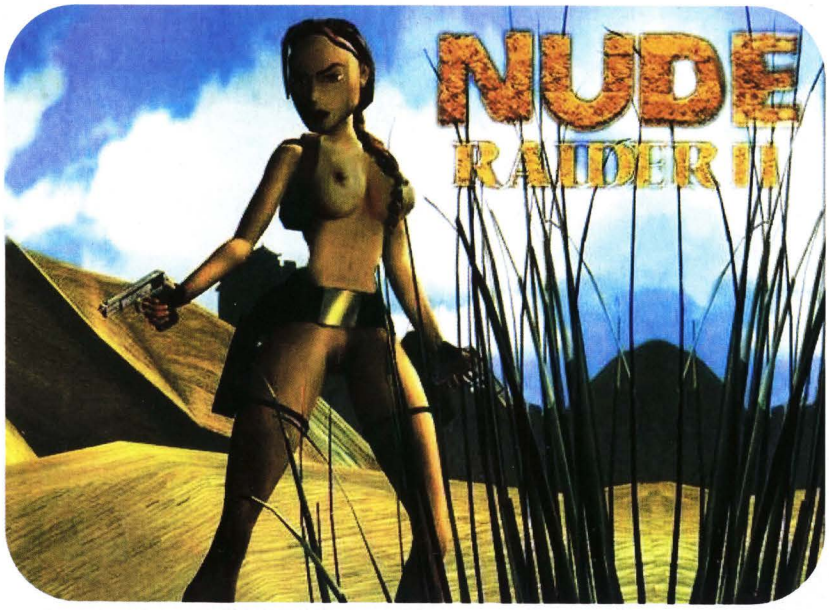
POD TURNOVSKOU TRATÍ 18, PRAHA 9 HLOUBĚTÍN, 198 00
WWW.ZIMA-SOFTWARE.CZ, E-MAIL:ZIMASOFT@CZN.CZ

Target: Lara Croft

Protože se v tomto čísle objevuje článek o erotice a sexu v počítačových hrách, protože nás o to ve svých dopisech žádáte (zdravíme Lenu, Veroniku aj.), protože se chystá čtvrtý a poslední Tomb Raider a protože je Lara sexuálním symbolem většiny příznivců herního světa, rozhodli jsme se jí věnovat jednu dvoustranu (přestože byl Lary plný Excalibur 71). Nebudu tudíž plýtvat slovy a nabídnu vám některé zajímavé a odvážné obrázky Lary, která se právě tento měsíc dočkala konkurentky (řeč je o Rynn z Drakana, které se budeme podrobně věnovat v některém z dalších čísel). **-pž-**

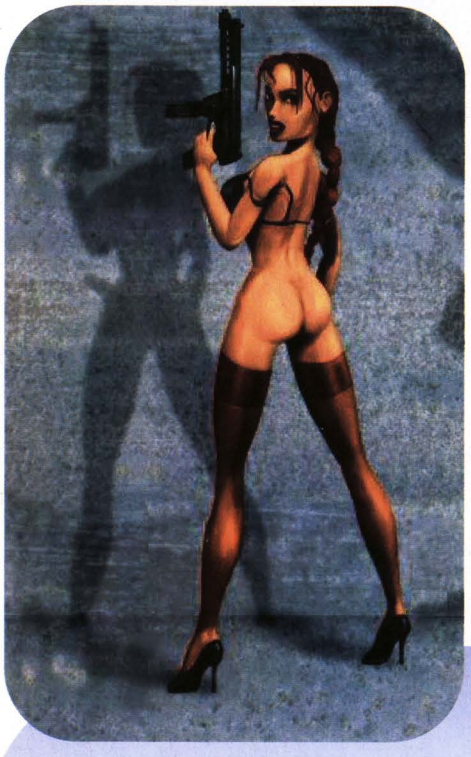


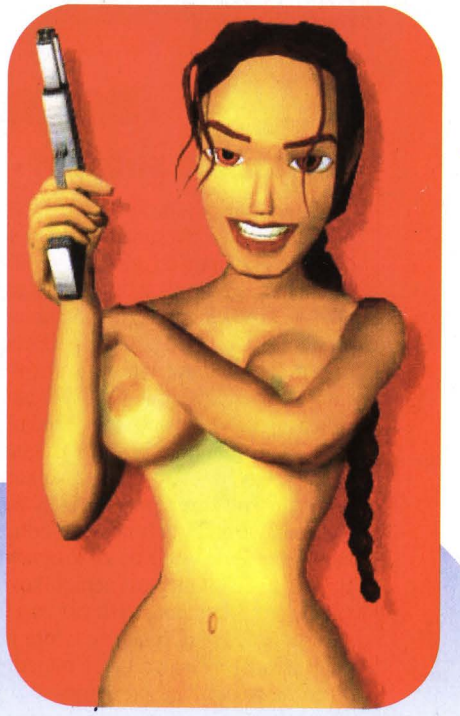



NUDE
RAIDER II

Lara Croft

Lara's New Clothes
Falcon Imageworks





UNDERGROUND

Co se skrývá pod zemí?

ÚSTŘEDNY

Jak oblafnout pulsní ústřednu a telefonovat zdarma?

Pulsní telefonní ústředna (tedy ta starší, nyní postupně nahrazována rychlejší tónovou) je velmi zajímavá věc. Z hlediska počítačového nadšence (dále jen oběť) také nepříjemně drahá. Oběť na své oblíbené BBS z druhého konce republiky uvidí svou ještě oblíbenější hru. Ta je sice zkomprimovaná, ale pořád je to 2 MB dat. A oběť většinou šetří na mnohem lepší věci, než je účet za telefon. Takže je frustrována, hra leží na BBS a nikdo ji nedownloaduje.

Avšak oběti jsou vynalézavé a hledají cheaty úplně všude. Co třeba telefonovat zadarmo? Myšlenka je to skvělá, provedení snadné. To by se potom komunikovalo... Stačí jen vědět jak. Tonda Vlach, který tento způsob s oblibou používal, radí: „Když jí pošlete puls ve vhodnou dobu, vypne to prokleté počítadlo. A kdy je ta vhodná doba? Půl sekundy po navázání spojení. Tento postup se dá použít při jakémkoliv spojení.“ Telefonujete často své kamarádce? Hrajete Starsiege po modemu? Nemáte právě minci na telefonní automat? Zapomeňte na své problémy.

Jak tedy na to? Tonda pokračuje: „Vytočíte číslo, a než se zaposloucháte do tuuu... tuuu, vytočte na číselníku 0 (dává deset pulsů). Pustíte a když se nula vytočí, vytočíte znova atd. Máte-li štěstí, volaný zvedne v okamžiku, kdy vám číselník vytáčí nulu. Ústředna dostane puls a účet neroste.“

Tato metoda má jednu slabší stránku. Pokud nevoláte z automatu, nepoznáte, zda jste byli úspěšní. V automatu ano - mince nepropadne. Je tedy dobré si např. zjistit, po kolikátém zazvonění zvedá BBS telefon, a pak si upravit způsob volání.

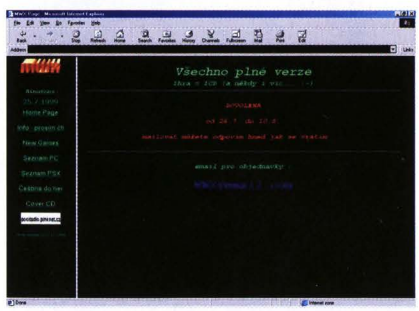
Tonda Vlach smutně dodává: „Před týdnem nás přepojili na tónovou ústřednu a tam můj fígl nefunguje. To byste nevěřili, kolik už jsem protelefonoval, když jsem se snažil zjistit, jak obelstít tu novou nenasytnou potvoru.“

NÁZOR

Počítačové pirátství - hanba republiky?

Na téma ilegálního softwaru v České republice už byla napsána obrovská spousta článků v rozmanitých druzích periodik. Většina z nich se shodla na tom, že piráti jsou ti zlí, ti, kteří velice škodí ekonomice našeho státu a ti, které je potřeba pochytat a potrestat. Žádný autor takového textu se nezamyslel nad tím, proč vlastně u nás piráti jsou a z jakého důvodu jich pořád přibývá. Je to kvůli tomu, že jsou u nás samí podvodníci, kteří než aby utratili „pár korun“ za originální software si raději peněžitou sumu ještě sníží, nebo kvůli něčemu úplně jinému? Takoví lidé všude na světě opravdu existují, ale většina jich asi není, takovou povahu snad lidé nemají. Hlavní část zákazníků počítačových pirátů se v tom případě bude skládat naopak z méně majetných lidí, což je v podstatě v porovnání se zbytkem světa většina Čechů. Člověk, který má průměrný plat 11 000 Kč a za nájem + daně utratí třetinu, si může vybrat: koupí si za 1 500 - 2 000 korun počítačovou hru. Na nějaký čas se bude dobře bavit, ale kdyby si hru nekoupil, může naopak třeba uživit rodinu, nebo například šetřit na dovolenou, spořit či případně nechat opravit rozbité spotřebiče v domácnosti. Když stejnou situaci aplikujeme na obyvatele vyspělých států, které mají v případě softwarové kriminality lepší výsledky, zjistíme tu radikální rozdíl - tam asi opravdu maximum zákazníků pirátů tvoří ti, co si chtějí o pakatel snížit náklady. Proč by jinak vesměs celkem dobře situovaní lidé porušovali zákon?

Můj názor na vysoké procento ilegálního



softwaru je tedy takový, že se ČR nemá za co stydět. Míra pirátských programů proti programům legálním je v každé zemi závislá na životní úrovni obyvatelstva, není tedy divu, že je u nás docela vysoká. O něco vyšší je na Slovensku a ještě vyšší v Číně a v Rusku. A nakonec ještě odpověď na otázku, která padla na začátku tohoto článku. Jsou počítačoví piráti opravdu zlí lidé? Nemalá část z nich jsou studenti vysokých škol, kteří si tímto způsobem „vydělávají“ na studium. Až školu dochodí, třeba toho nechají. A třeba taky ne. Tohle ale už nikdo z nás nezjistí, a pravdou je, že kdyby byla ekonomika naší republiky lepší, piráti by vůbec nemuseli existovat. Zatím jsme chudá země a ti chudinkové hodní, počítačový piráti to všechno odnesou. Ano, je pravda, že ti, kteří dnes dobře vydělávají na ilegálním softu, předtím třeba nebyli zlí. Třeba to byli opravdu ti chudinkové, kteří na tom byli stejně jako nemajetní poctivý lidé v ČR. Třeba takový opravdu byli...

Maestro Virgilius

HACKERSKÝ LEXIKON

Warez *- Je software od pirátů. Když na Internetu hledáte programy, tyto jsou odlišeny svou koncovkou „z“, namísto „s“. V praxi se tedy vyskytují appz, gamez, utilz atd.. Takovéto programy se od legálních často vůbec neliší, a i piráti je obvykle pro své šíření kupovali legálně. Jiná situace ovšem nastane, když nějaká firma například vydá na jednom kontinentě hru, a nehodlá ji na jiných kontinentech vydat dřív, než třeba až s půlročním zpožděním. V tomto případě už proces získávání novinek piráty zcela legální obvykle není.*

Cracky *- Zdálo se vám někdy, že jsou ty desítky megabytů renderovaných animací u té vaší hry zbytečné? Že kdyby tam nebyly, nezabírala by hra zbytečně tolik místa? A že té samplované hudby je také více, než by bylo zdrávo? Jestli ano, tak vězte, že nápad zkrátit o tyto zbytečnosti hru, popřípadně program, už počítačový piráti, a nejen ti, dlouho využívají, aby nacpali na jedno CD více titulů. Ty jsou pak sice o mnoho ochuzené, ale jejich jádro vždy zůstává, a zákazníci pak mají mnohem více za mnohem méně. Nemusím snad zdůrazňovat, že cracklý software už legální původ nemá, a softwarový piráti takovéto programy získávají většinou tak, že na některém internetovém serveru založí FTP archiv, kam si pak nechají přímo od crackerů ilegální software nahrát. Medoda ořezávání programů má na celosvětovou ekonomiku podstatně tvrdší dopad, než pouhé přepalování originálních CéDéček.*

Chycen. Když vás jako piráta chytí, nezoufejte! Stát vám kromě úhledného zápisu do trestního rejstříku garantuje ještě navíc dva roky prázdnin v některé z luxusních vězeňských cel. Vše v plném pohodlí a s příjemnou obsluhou...

www.allstar.cz
pcshop, sexshop

allstar
computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady, otevřeno od 10 do 18
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: Info@allstar.cz

Přestavíme Vaše PC z čehokoli

na Pentium 266MMX	vysoký výkon za málo peněz a zvuková karta zdarma	3.599,-
na Pentium 300MMX		3.933,-
na Intel Pentium II Celeron 366MMX		5.736,-
na Intel Pentium II Celeron 400MMX		6.556,-
na Intel Pentium II Klamath 350MMX		9.835,-
na Intel Pentium III 450MMX		14.753,-
na Intel Pentium III 500MMX		24.589,-
na Intel Pentium III 550MMX		29.999,-

Získáte výkonný počítač osazený motherboardem, procesorem, chladičem, včetně intalace a nové záruky

Navrhneme a postavíme vám levnou počítačovou síť pro vaše "pařby"

CENOVÝ TIP

CD ROM 40x Toshiba	1599,-
Siemens 15"color digital repas.	2999,-
FaxModem 56K int.Genius	1399,-
FaxModem Microcom 56K ext.	3480,-
3Com Palm V	14999,-
SoundBlaster 128 PCI	999,-
SoundBlaster Live 256	1999,-
Scanner Mustek9600DPI color	2049,-
Repro Genius 36W stereo, akt.	329,-
Barevná tiskárna HP610C	3523,-
Laserová tiskárna Minolta 6L	6999,-
NET karta Planet Combo	499,-
Sound 16, Stereo 3D-sound	399,-
HD 10,2GB, UltraATA66	4999,-
HD 9,1GB Quantum KA 7200ot.	4999,-

2the MAX Riva TNT 16MB
SUPER CENA 2.490,-

Riva TNT2, 16MB 4xAGP 2.999,-

Riva TNT2, 32MB M64 4xAGP 3.190,-

všechny uvedené ceny jsou bez DPH

Počítačové sestavy od 8.499,-
za Pentium 266MMX, 2,1GB, 16MB, FD, VGA, Sound 16

ASUS nVidia 3800 TNT 2, 32MB Ultra
9999,- + 3D brýle

Kvalitní digitální barevný monitor Siemens 15"
po repasi do vyprodání zásob 2.999,-

CD R a CD RW media
Philips, Kodak, TDK
Samsung, Verbatim
Megadata, Ricoh...
za super ceny
od 35,-

Nejlepší vypalovačka
PLEXTOR
Plextor 4-2-20 SCSI
7.999,-

Voodoo3
3999,- STB 2000
5399,- STB 3000

BTC
BTC 40x 1.499,-

Logitech
CREATIVE

To nejlepší pro opravdové hráče

KDO SI HRAJE NEZLOBÍ

„Když se dívám na to, jaké technologie se dnes dětem nabízejí, chtěl bych být znovu dítětem".
Bill Gates

8x CD-ROM
pro zábavu a poučení
za neuvěřitelně nízkou cenu !

Stvoření světa
Multimediální kreslený a animovaný program. Osm příběhů ze Starého zákona. Titul je distribuován společně s českou, německou a anglickou verzí.

Olympijské hry - dětem
Výukový multimediální CD-ROM. Historie starověkých i novověkých olympijských her, jejich vznik a vývoj. Zajímavé namluvené příběhy a videoukázky, množství fotografií a ilustrací, animované testy, podpisy sportovců atd.

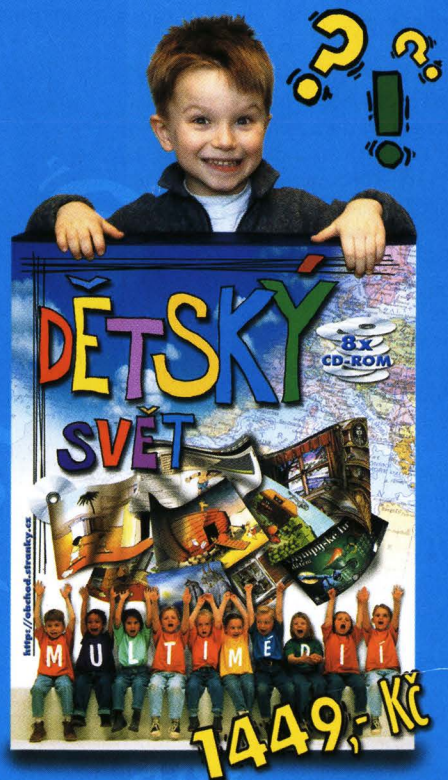
Lexikon ohrožených druhů strašidel
Představení strašidel lesních a lučních. Multimediální představení světa strašidel, komentáře i dokonalé vyobrazení těchto bytostí.

Lexikon ohrožených druhů strašidel 2
Strašidla domácí, městská a vodomilná. Pokračování prvého úspěšného dílu. Řada fotografií, skládanek, písniček i zvuků strašidel.

Joulinka
Multimediální animované příběhy a kreslený film. Tematické seznámení s výrobou elektrické energie a její úsporou především v domácnosti.

Gooka
Vynikající počítačová hra. Zkuste najít a usvědčit opravdového vraha Gookova otce, mudrce Mahary. Objasněte záhady světa Janatris, zachraňte princeznu Lidru i království. Vše závisí jen na vašich schopnostech! *Bonus pro vás!*

Age of Empires, NHL 98, FIFA 98
a dalších 44 demoverzí počítačových her. Dva CD-ROMy plné vynikajících demoverzí počítačových her. *Extra bonus pro vás!*



Novodvorská 82, 142 00 Praha 4
tel.: (02) 4100 9375-7
e-mail: obchod@stranky.cz
SLEVY na http://obchod.stranky.cz

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ

WADMANIA

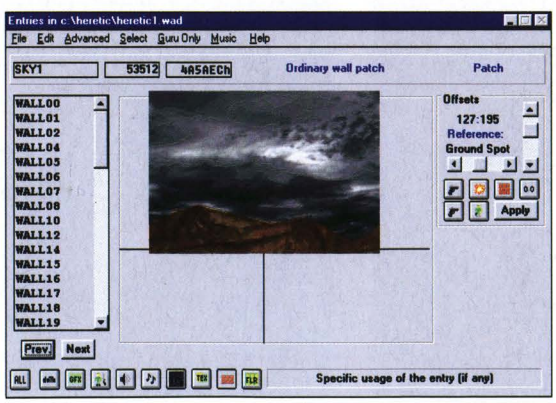
Přídavné úrovně k 3D akčním hrám

Jméno: ProjectX
Soubor: 001projectx.zip
Hra: Duke Nukem 3D
Až na název nemá tenhle level s legendární akční hrou nic společného. Octnete se v něm vně jakéhosi okrsku plného navzájem čidly propojených budov. Mírně vyšší obtížnost a zajímavost v podobě budovy „Disco", ze které zde máte (bohužel statický) obrázek. **65 %**

Jméno: Front
Soubor: front.zip
Hra: Duke Nukem 3D
Velká rozsáhlost, obrovská interaktivita a nulová rychlostní optimalizace, to je Front od Vedrana Jeleniče. Najdete zde exteriéry, interiéry i podvodní prostory, uzříte obrovské exploze, posuvy půdy... ...a k tomu ještě minové pole! Jasný příklad perfektní práce. **90 %**

Jméno: Bisco
Soubor: 001bisco.zip
Hra: Duke Nukem 3D
Bisco je příklad geniální, skvěle vyvážené mapy pro Dukematch. Nic zde nepřebývá ani nechybí, prostory nebudí dojem klasické Dukovské přeplácanosti, ale naopak velkých kolosů Š la Quake. A na to, že se jedná pouze o druhou autorovu Dukematch úroveň, je to opravdu síla. **85 %**

WinTex 4.2



Děláte novou přídavnou mapu pro Doom I, Doom II, Hexena nebo Heretica? Chtěli byste ji kromě nových herních prostor obohatit ještě o něco jiného? Tak v tom případě vám může velmi pomoct některý ze specializovaných programů pro úpravu dat v IWADech i PWADech. Jedním z nejpovedenějších, které jsem kdy viděl je právě nástroj WinTex od Oliviera Montany. Díky němu můžete v souborech měnit:

1) data - Soubory různých údajů pro chod hry, mezi nimi se například nacházejí nahraná dema nebo titulní obrázek (ten, který se první objeví po startu hry). Nerozumím úplně všem tajům právě této složky wadů, takže vám už nic přesnějšího neřeknu.

2) grafická data - Grafika používaná hrou, třeba fonty v main wadu nebo tabulka Blood&Violence v Hereticu a Hexenu.

3) sprajty - Animace zbraní, pohybu nepřátel, předmětů, nebo i „plazmových koulí, které házou nepřátelé".

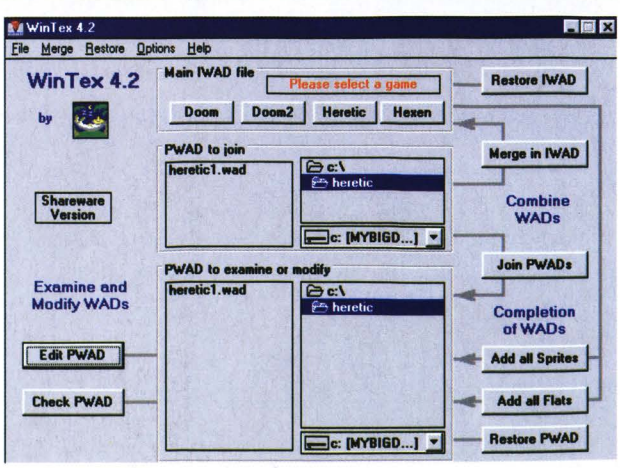
4) zvuky - Veškeré zvuky, které se nacházejí ve hře, k tomu není, co dodat.

5) hudba - Platí totéž, co u zvuků.

6) levely - Mapky a všechny k nim patřící údaje.

7) textury - Údaje o použití textur ve hře, ale podobně jako u bodu 1. o významu těchto dat moc nevím.

8) patches&flats - Tak tohle už jsou textury samotné.



Pozn.: všechny minulé i zde uvedené mapy jsouk dispozici na tomto Excalibur CD.

PŘEDMLUVA

Vážení čtenáři! To, že před sebou máte už druhou Wadmanii znamená, že u nás v redakci byli na mě moc hodní a vstřícní, a uveřejnili mou až na poslední chvíli odevzdanou rubriku. Předem bych se chtěl omluvit za ty některé významové chyby, které se v textech na této stránce objevily minulý měsíc - bylo málo místa, takže se textíky musely malilinko poupravit, což prováděl -ml-, člověk starý a senilní, kterému už jde z letitého vydávání Excaliburu hlava kolem. Snad jste to protentokrát přežili, a já vás už jen ujistím, že se něco takového už nikdy nebude opakovat, tudíž se dnešní vydání ZCELA JISTĚ obejde bez bugů. Žádná polomimozemská pracka mi na text šahat nebude, to by tak hrálo!

No, ale teď vážně (doufám, že jsem v minulém odstavci nikoho neurazil). Proč už dnes není Wadmania mnohem lepší a rozsáhlejší? Málo jste psali, holenkové, málo jste psali. Teď už to nedohoníte, o to se totiž postaráme my. Už v příštím čísle se budete s největší pravděpodobností moct pokochat, jak už jsem před chvílí psal, rubrikou mnohem lepší a rozsáhlejší. O co bude vylepšen obsah vám neprozradím, ale jestli to opravdu bude (na což já nebudu mít až takový vliv), máte se na co těšit. V dějinách českých herních časopisů se ještě nic podobného neobjevilo.

Nakonec ještě omluva mé vlastní chyby a jeden velice důležitý dodatek. Nejprve ta omluva. Tak tedy; moc se omlouvám, že se zde zatím objevily přídavné úrovně pouze pro hru Duke Nukem 3D. Ale netruchlete, už od příště bude rozmanitost úrovní rozhodně vyšší. No a dodatek je takový, že za celý měsíc jsme od vás neobdrželi ani jedinou přídavnou úroveň. Důsledkem toho ještě jednou opakuji, že jestli jste čirou náhodou autoři nějakých map, pošlete nám je do redakce nejlépe na e-mail excal@mbox.vol.cz a my je budeme při tvorbě rubriky upřednostňovat. Toť pro dnešek vše, už teď můžete při čekání na příští Wadmanii slintat.

rubriku připravil Maestro Virgilius

technologie

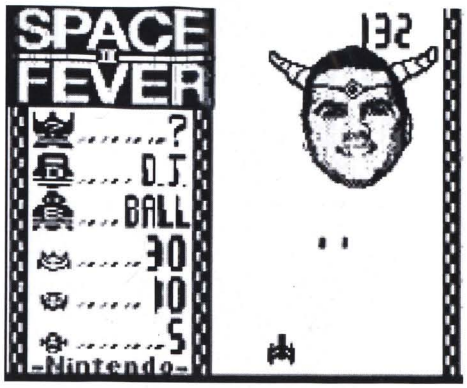
Co byste měli vědět o počítačích i o různých divných věcech.

GameBoy Camera

Válí se vám doma nevyužitý GameBoy, který jste si před pár lety vybrečeli u rodičů a dnes vás už nebaví? Pak vám dám jednu radu - setřete z něj prach, vyměňte baterky a zkuste, zda-li mu ještě tluče srdíčko. Funguje? Ano? Tak vězte, že mu nyní můžete dát úplně jiný smysl. Firma Nintendo si totiž usmyslela, že na tomhle stařík ovi ještě nevytřískala dostatek peněz a tak se rozhodla pro razantní krok. Udělat z GameBoye foťák a kameru v jednom. A že to opravdu stojí za to, o tom bych vás rád přesvědčil na následujících řádcích. Předně vás asi bude zajímat cena (koho taky ne). Samotná kamera vás přijde na 1500 korun českých, přičemž pokud nemáte GameBoye, tak na inzerát ho seženete za slabých pět stovek. Pokud už teď neběžíte do obchodu, abyste mohli po Václaváku běhat s GameBoyem a natáčet si, co vás napadne, budu pokračovat. Největší výhodou je její přenosnost, která je dána už lehkostí a velikostí GB.

A navíc potěším všechny šmíráky tím, když řeknu, že kamerka se dá natáčet a pokud sedíte v metru naproti nějaké kočce v minisukni, můžete dělat, že hrajete nějakou hru a přitom jí nenápadně čučet pod sukni (a v případě, že nebude mít kalhotky, tak samozřejmě fotit). Ale nesmíte u toho moc slintat, protože pak je to podezřelý.

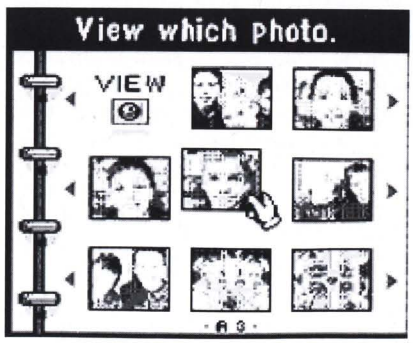
Nyní vás jistě budou zajímat schopnosti této kamery. Předně bych chtěl říct, že pokud máte koupeného barevného GB, tak můžete natáčet a fotit barevně, jinak jste omezeni na 4 odstíny šedi a nízké rozlišení klasického GB. To ovšem vůbec nevadí, protože výsledný obrázek nebo film je více než uspokojivý. Kamera sama zaostřuje, mění jas a kontrast podle osvětlení okolí a to vše velice kvalitně. Pokud ovšem nejste s nastavením jasu a kontrastu spokojeni, máte samozřejmě možnost nastavit si je podle svého. Snímkovací frekvence se pak pohybuje okolo 15fps, což je dostačující. A nyní k tomu méně potěšujícímu. Jako kamera funguje pouze po připojení GB k PC. Je to dáno malou pamětí GB, která by nezvládla uložit film o tolika obrázcích za sekundu. Samostatně proto můžete GB použít pouze jako fotoaparát, kdy si můžete uložit až 30 snímků a pak si je vytisknout (buď přímo na tiskárně pro GB nebo po přenesení do PC na normální tiskárně), upravit, vložit do nějaké hry (třeba jako Space Invaders) a nebo přenést do PC a tam s nimi udělat, co je libo. Asi nejzajímavější je přenášení do PC. S tím přijde jeden malý problém. Potřebnou kabeláž si musíte totiž zbastlit sami podle přiloženého plánku. Ovšem když sem to zvládl já, tak to zvládne i vaše senilní babička. Po připojení k PC se z GB stane již



plnohodnotná kamera vy si můžete natáčet třeba svoji holku, jak se převlíká (a nebo rybičky, puritáni...). A pokud jste si už svoji holku natočili, můžete se zapojit do videokonference na internetu. I na chabých 33.6k je obraz plynulý a zvuk se také nezadrhává (ten si ovšem musíte vést přes zvukovou kartu, protože GBC v sobě nemá A/D převodník). Sám jsem to zkoušel můžu vám říct, že jedinou nevýhodou je, že je na vás vidět a tudíž každý zjistí, jak se tváříte, když s ním komunikujete. Já nevím jak vy, ale já se při komunikaci přes telefén ksichtim, a to pak dopadá velice zajímavě...

Tak co? Chcete kameru v podobě GameBoye? Pak si pospěšte, protože v Japonsku bylo rozprodáno všech 500 000 kusů už měsíc po uvedení a kdo ví, jak dlouho vydrží u nás...

EX[MISTIC JOE]



CD-ROM

CD-ROM medium zná každý, ale ne každý ví, jak funguje. Pro tyto lidi je hlavně určený tento článek, ale i vy, kteří tajemství CD znáte, v něm možná najdete něco, co jste ještě neslyšeli..

CD, tak jak ho znáte, jsou dva plastové kotouče, mezi kterými je polykarbonátový povrch potažený ochrannou vrstvou. Zajisté jste si všimli, že originální lisované CD má povrch jiné barvy než CD určené pro vypalování. Je to způsobeno rozdílnými ochrannými vrstvami. Zatímco lisované CD je po vylisování skleněnou formou pokryto tenkou hliníkovou vrstvou (odtud tedy ten známý stříbrný podklad), je čistý povrch u vypalovatelných CD pokryt tenkou teflonovou vrstvou. Tato teflonová vrstva má ochránit povrch před přehřátím při vypalováním, protože paprsek laseru při vypalování povrch značně zahřívá a může dojít k propálení vrstvy.

Tak už víme z čeho CD je, jak se na něj data dostanou, ale nevíme, jak jsou na CD vlastně zapsána. Předtím než se do toho pustíme, připomínám, že vše je v počítači řízeno kombinacemi 1 a 0, proto jde o to, jak jsou tyto na CD zaneseny. Použitím dostatečně silného mikroskopu lze na povrchu zpozorovat jisté prohlubně. Hodnota 1 je tedy na CD zanesena jako přechod me-

zi prohlubní a povrchem. Setrvání na stejné úrovni (prohlubeň - prohlubeň, povrch - povrch) znamená pro počítač hodnotu 0. Dalším zkoumáním bychom došli k závěru, že stopa je na CD zanesena do spirály, což je hlavní rozdíl mezi CD a harddiskem. Problémy nastávají při čtení CD média.

Ještě než se na ně podíváme, musíme si říci, jak se z CD čte. Čtecí zařízení se skládá z laseru, soustavy čoček, které paprsek patřičně upraví, optického hranolu a fotodiody. Pokud vyslaný paprsek dopadne na čistou plochu a odráží se zpět, tak je pomocí hranolu usměrněn do fotodiody. Dopadne-li paprsek na přechod dojde k jeho vychýlení a fotodiodu nezasáhne. Podle reakcí fotodiody se počítač dozví potřebné údaje.

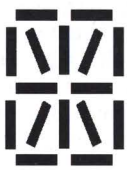
A teď ten problém. Data jsou vždy rozdělena do sektorů (to platí i HDD). CD má sektory různě veliké. Sektory na vnitřním okraji jsou menší než sektory na okraji vnějším. Čtecí zařízení musí být schopno správně číst všechny sektory. Proto se CD otáčí s různou vzdáleností od

středu různou rychlostí, kdy největší rychlosti dosahuje v místě nejbližším středu a nejmenší otáčky má v nejvzdálenějším bodě. To ovšem neznamená, že CD čte různě rychle. To ne. Právě rychlost otáčení disku v mechanice zabezpečuje stálý tok dat stejné velikosti.

Posledním problémem jsou nečistoty a poškození CD. Mechanika je sice schopna některá chybějící nebo poškozená data dogenerovat (je na to nějaký určitý algoritmus, který určí nejpravdopodobější variantu). Musí-li mechanika při čtení ještě dopracovávat chybějící data, dojde samozřejmě k propadu rychlosti. Proto jsou 40-ti a více rychlostní mechaniky pěkné, ale jejich rychlost stejně nevyužijete, protože sebemenší nečistoty a poškození je zpomalí, a to značně. Pro představu, znemožněním čtení na jednom milimetru čtverečním přijdete o 230 Kb dat. Samozřejmě, čím větší nečitelné místo, tím větší zpomalení. Překročí-li velikost nečitelného prostoru určitou hranici (ta se může lišit každou mechanikou), je konec. Nečistoty jako prach v podstatě do určité velikosti mechanice nevadí (jsou mimo ohnisko) a do určité velikosti je je schopna přeostřením (posunutím mimo ohnisko) odstranit. Nemůžete čekat, že vezmete nůžky, trochu si s nimi pohrajete na CD a mechanika vám zničený disk dogeneruje.

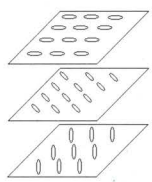
EX[MIKE

LCD Displej

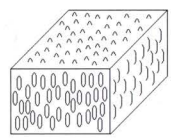


Segment pro zobrazování písmen

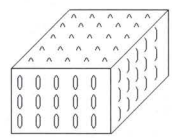
Segment pro zobrazování číslic



Struktura Cholesterická



Struktura Nematická



Struktura Smektická

Vdnešní době se velké popularity dostává LCD monitorům. Je to hlavně díky menším rozměrům monitoru, větší kvalitou obrazu a v neposlední řadě i malou hmotností. No a protože si myslím, že by vás mohlo zajímat, jak takovéto monitory pracují a ještě něco víc, podíváme se po CD na LCD:).

Určitě na začátek nebude vadit trocha teorie, abyste lépe pochopili o čem je řeč. Studenti elektrotechnických průmyslovek můžou následující odstavec přeskočit.

Zkratka LCD znamená Liquid Crystal Displey. Liquid Crystal přeloženo do češtiny: kapalné krystaly. Kapalný krystal je sloučenina ve stavu někde mezi kapalným a pevným skupenstvím. Vlastnosti potřebné ke splnění podmínky se skupenstvím mají jen některé látky a většinou jen v úzkém teplotním rozsahu. Nejlepší látky pro TK (tekuté krystaly) mají teplotní rozsah někde mezi –5 až 75 stupni Celsia. Krystaly mohou být v látce uspořádány třemi způsoby. Nematická, smektická, cholesterická. Nakreslil jsem vám jak jsou krystaly uspořádany v jednotlivých způsobech. Snad je z toho něco poznat. Neumím moc dobře kreslit:(. A to už vám bude stačit k tomu, abyste pochopili jak LCD pracuje.

Pro LCD se používá uspořádání nematické. Displej se skládá z dvou skleněných destiček vzdálených od sebe asi 20mm. Mezi destičkami je látka TK. Na vrchní destičce (to jest té, na kterou se bude hledět) je zespodu napařena (neplést si s pařbou, ať už si tohle slovo vykládáte jak chcete) tenká průsvitná vodivá vrstva. Tahle vrstva nepokrývá celou plochu skleněné destičky. Vodivá vrstva je nanesena ve formě segmentů. Segmentem chápejte to jak třeba vidíte čísla na kalkulačce. Pro jistotu správného pochopení je tu obrázek. Vodivá vrtsva je napařena i na spodní destičku. Tentokrát na její vrchní vrstvu, tedy tu blíže k TK. Vrstva na spodní destičce pokrývá celou její plochu. Je-li displej bez napětí je průhledný. Přivedemeli na něj napětí dojde v místech mezi vrstvami k pohybu krystalů a kapalina se v této části ztmaví. No a je to, už to co chcete vidíte. Jistě jste si všimli, že popsaný postup popisuje zobrazení jen jednoho znaku. Vězte však, že postup je úplně shodný s výše popsaným s tím rozdílem, že výrobce jen zvětší rozměry displeje a na vrchní destičku nanese více znaků.

U barevných displejů jsou pro vytvoření barevného znaku jsou mezi sklo a TK vložena ještě barevný filtr. Jak asi každý ví, barva se v zobrazování skládá ze tří základních. Červené R (Red), Zelené G (Green) a Modré (Blue). Složením těchto barev lze získat jakoukoliv jinou barvu. Filtr se tedy skládá z proužků právě těchto barev. Pomocí dopadajícího světla a třeba změny napětí dochází k různě silným složením jednotlivých barev, které vyvolá požadovanou barvu. Tento postup je značně složitější a, dražší, a proto se v podstatě nepoužívá pro displeje do kalkulaček.

LCD monitory jsou ještě o trochu složitější co se týká provedení. Těžko se předpokládat, že úracují s předem definovanými segmenty. Černobílé LCD monitory sice existují, ale upřimně, kdo by vyměnil barevní monitor za černobílé LCD. Jsou tu i barevné LCD monitory, ale zatím za ceny trochu vyšší (okolo 38 000 korun). Ale o LCD monitorech by se dala napsat další stránka i více. Bude-li z vaší strany zájem strašně rád vám na stranách Excaliburu udělám přednášku o tom jak to pracuje.

Takže napište mi do redakce, jestli chcete LCD monitory nebo něco jiného. Samozřejmě si pište i o jiných věcech týkajících počítače, o kterých byste rádi věděli, jak pracují.

EX[MIKE

rubriku připravil Michal Strnad

PC NEWS

To nejnovější ze světa PC

Nejlepší joystick od Conquestu.

DOOM a Windows CE

Přestože kapesní „počítače" se systémem Windows CE se na hry příliš nevyužívají, existuje i na tento operační systém několik známých her. Asi není nutné představovat hru DOOM. Tato klasika existuje i WIN CE. Hra je sice podstatně chudší, než její „plná verze", ale i takové hraní má své výhody (třeba v metru). Nároky programu jsou následující 2,5 MB volné paměti pro běh programu (aplikační paměť), celkem 4 MB volného prostoru pro data (storage), Windows CE verze 2.0 a vyšší. A to nejlepší na tom všem je, že je DOOM volně ke stažení na (www.eskimo.com/~hayes/doomce.html) ve formátu ZIP.

Nové PC vypadá jako jablko!

Až překvapivý úspěch futuristických Imaců od Apple vzbudil ze spánků desingery zatím stále ošklivých PC. Namísto, aby vymysleli vlastní originální tvar, jednoduše zkopírovali vzhled počítače Imac, který je součástí barevného a průhledného monitoru. Mě osobně to připomíná vietnamské „obchodníky", kteří prodávají (někdy i vyrábějí) napodobeniny známých značek a zneužívají tak pracně vybudované image výrobku. Nové PC je vybaveno procesorem Celeron 433 MHz, 64 MB paměti, 8.4 GB harddisk a 56.6 Kbps modem. Cena je až nebezpečně podobná originál Imacu (1100 US dolarů).

Opravdové PC: od Mattela!

Smlouva mezi největším výrobcem hraček a výrobcem PC přinese růžové počítače pro holčičky. Angažovanost výrobců hraček v produkci zábavního software, videoher či výukovém a multimediálním software se v posledním roce prudce zvýšila. Nyní však největší světový výrobce hraček Mattel Inc. (panenky Barbie a autíčka Hot Wheels jistě znáte) uzavřel licenční smlouvu s počítačovým výrobcem Patriot Computers a v krátké době Mattel nabídne dětské počítače v „holčičím" a „klukovském", s náměty právě Barbie a Hot Wheels, které se na první pohled budou odlišovat od běžné PC produkce stříbrnou skříní s růžovými a fialovými prvky, a přinesou i růžovou digitální kameru Barbie a rovněž stylovou myš s podložkou. Důvodem k podobnému kroku je pochopitelně pokles prodeje klasické produkce hraček, zatímco prodej multimediální divize Mattel Media stále stoupá. Mattel se rovněž chystá na předvánoční sezónu (ta začíná v podstatě už v září) otevřít středisko e-commerce. „Barbie" PC bude standardní: procesor Intel Celeron 333 a systém MS Windows 98, a jeho předpokládaná cena bude 599 dolarů. Kromě již zmíněných doplňků bude v základní výbavě také dvacet herních titulů. Bude přiložen dudlíček a bryndáček?

-svět namodro-

Na scéně je nový virus, horší než Černobyl

Dobrá zpráva je, že se aktivuje až 25. prosince. Ta špatná, že útočí na všechno.

Jmenuje se Win32.Kriz. Maže paměť CMOS, přepisuje soubory na všech discích a FLASH paměť. Je velice dobře napsaný (tj. neobsahuje chyby, které by jej omezovaly v šíření se).

Nezdá se však být tak nakažlivý jako červi Melisa nebo Explorer.zip. Neposílá sám sebe poštou, šíří se klasicky spuštěním EXE souborů. O to více je zákeřný. Může vyrobit tisíce nepoužitelných PC po celém světě, pokud se mu podaří přepsat FLASH paměť na MB. Problém je také, že je to virus polymorfní, žádné dva exempláře nejsou stejné!

Pokud budete aktualizovat svůj antivirový SW, a do 25. prosince je dost času, neměl by Vás po vánocích nepříjemně překvapit. Někteří výrobci antivirů již zveřejnili update, další je připravují..

Vít Ožana -svět namodro-

Harddisk z plastu

Firma Sony již dokončuje vývoj umělohmotných pevných disku. Ve spolupráci s firmou Nippon Zeon chce zaútočit s nízkou cenou, která má být zhruba o 50% nižší než u klasických disků.

PC zdarma i od Microsoftu!

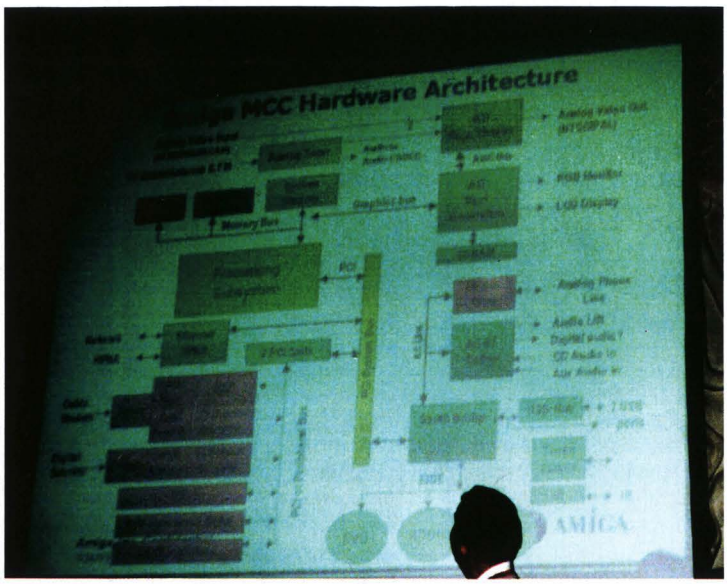
America Online i Microsoft vstoupily do byznysu „PC zdarma". Obě společnosti přitom nabízejí hardware jako bonus za předplacení své online služby. Microsoft nabízí za 3leté předplatné služby Microsoft Network (tedy za necelých 650 dolarů) počítač smontovaný firmou Lan Plus. V jádru tohoto PC je přitom procesor K6-2 400 MHz a kromě dalšího vybavení jsou v ceně také Windows 98 a antivirový software. Možnost nabídnout všem známé prostředí představuje v tomto případě nezanedbatelnou konkurenční výhodu.

America Online poskytuje podobnou službu díky koalici s firmou eMachines, její nabídka je však poněkud komplikovanější. Odvětví, které mělo dosud příchuť určité obskurnosti a nad nímž analytici spíše krčili rameny (respektive rovnou ohrnovali nos), tak zřejmě získává příchuť zcela seriózního byznysu.

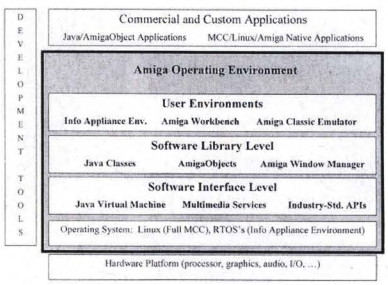
Excalibur

JINÝ SVĚT

Co nového v antiMicrosoft světě?



Jaká bude nová Amiga NG?



Nová Amiga (někdy uváděná pod názvem Amiga MCC), která je pod nejvyšším stupněm utajení vyvíjena v laboratořích firmy Amiga, by měla být uvedena na trh v prvních měsících roku 2000. Podle posledních zpráv bude hrát významnou roli operační systémLinux (více v dalších číslech Excaliburu). **-ml-**

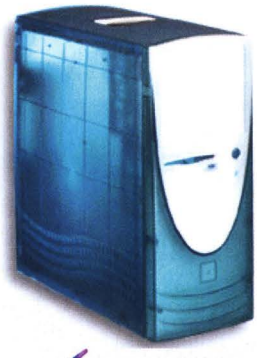
iBook

Když jsem uviděl obrázky nového notebooku iBook firmy Apple, tak jsem na něj hned dostal chuť. Ten design!

Je rychlý (jako dva IBM ThingPady i 1412 s 366 MHz Celeronem), je lehký (než jeden IBM), je vytrvalý (baterie vydrží až 6 hodin bez napájení), je společenský (umí se bezdrátově propojit i k internetu rychlostí až 11 Mb/s) a hlavně je to Macintosh (tedy ne PC). I cena je vzhledem k výkonu příznivá: 1.599 U$. V prodeji bude během krátké doby. **-ml-**

A510 a A1010

Nebojte se! Nebudu vám zde vyprávět o nějakých starých revizích tisícovek a pětistovek, ale o nových počítačích od firmy Iwin Corporation, založených na technologii Amigy. A510 (projekt: Cleveland) a A1010 (projekt: Ockna) jsou sice stále ve vývoji, ale jejich dokončení vypadá slibněji, než u dávno mrtvých A/Boxů, Pre/Boxů atd. Srdce těchto počítačů bude představovat MC 68060, PPC 604 nebo Power PC. Tyto procesory budou vsazeny i s ostatními periferiemi do PC ATX boardu. Ten bude obsahovat 4 sloty pro SDRAM/DIMM paměťové moduly (maximálně 128 MB pro A510 a 512 MB pro A1010). Memory managment bude mít na starosti MCU (memory control unit) a DDK-I. Za pomoci těchto dvou si budete moci nastavit, kolik paměti bude zpřístupněno a v jakém poměru bude chip a fast paměť. O grafickou stránku věci se postará nová karta i3D, která by měla bát schopná i jakés takés emulace ECS a AGA chipsetu. iSDA karta obstará excelentní zvuk (512 hlasá polyfonní wavetable syntéza, 48 MIDI kanálů, analogový a digitální vstup / výstup atp.). NCU (network control unit) se postará o to, abyste mohli Ethernetem propojit bez problému 'x' Amig. Jako řadič se pak představí standardní IDE pro A510 a SCSI2/UW pro A1010, přičemž Clevelandovský IDE by měl zvládat až čtyři EIDE disky. Dále na boardu najdeme čip starající se o kompatibilitu mezi Iwin motherboardem a Amiga deskou, SHU (Slot handling unit) čipy, které zpřístupní pod Amiga OSem PCI a AGP sběrnice, 3 PCI, 1 AGP, 3 Zorro III a 1 Video Slot pro již existující video/multimedia hardware, 2 USB, 1 parallel, 2 serial, 2 digital a 1 analog joystick interface a TV in/out interface. Amiga 1010 s 68060 nebo PPC 604, 40 MB RAM, 8 GB SCSI HDD, DVD-ROM, ZIP mechanikou a 15 palcovým monitorem bude stát okolo 799 amerických dolarů. A510 se 32 MB RAM a bez DVD a ZIPu má stát okolo 499 dolarů.



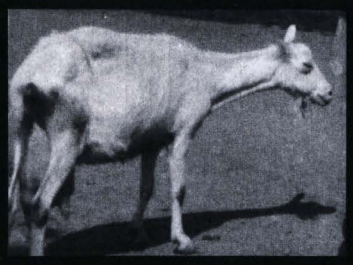
A1010MP

i3D

Pokud jste četli pozorně článek o A510 a A1010, tak jistě víte, že za tímto podivným názvem se skrývá grafická karta, kterou v sobě budou obsahovat oba stroje. i3D by měla být karta založená na Twin Texel architektuře - 128bit 3D engine s 32MB frame bufferem - 32bit color pipeline - 32bit Z/stencil buffer, digital flat pannel support, 9 million triangles / second, 300 million pixels / second, 2.4GB/sex memory bandwidth, RAMDAC 300 MHz, maximální rozlišení 2048 x 1600, Direct3D a OpenGL support, hardwarový anti-aliasing, 32bit ARGB renderování, texture blend, MCD (multiple color depth) optimizovaný pro PC a Amiga módy, hardware sprite/bob support s hardwarovým kurzorem (takže ne, jako když po Woknama hejbnete s myší, tak de 20% výkonu dolu), hardware color dithering, multi buffering, alpha blending, video akcelerace pro MPEG, DVD, AVI atd., hardware video scaling atd. Asi nejzajímavější je plná podpora zapojení do PAL nebo NTSC televize a možnost zvětšit paměť na kartě až na 64 MB a také to, že i3D můžete použít jak na A510 a A1010, ale také na jakémkoliv PC s podporou AGP1/2/4x!

-MisticJOE- a -ml-

rubriku připravil Martin Ludvík



horečka herní noci

kdo nehraje, nevyhraje

žádný plevel, ale...

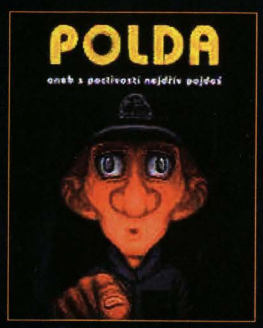
hra zdarma!

KAŽDÝ, kdo si TEĎ předplatí Excalibur s CD na 12 čísel, dostane ZDARMA hru, encyklopedii nebo sadu CD podle svého výběru! *

Ve stínu havrana
Nejnovější česká adventura se skvělým dabingem Jiřího Lábuse.

Lexikon českého filmu
Ideální encyklopedie pro příznivce českého filmu.

8 CD:
Knihovna 2, Grafika skrz naskrz a PC elektro od Špidla Data Processing.



Polda
Nejprodávanější česká hra. Že ji ještě nemáte? Tak to je zlé...

buď...

Předplatné zaplaťte složenkou typu C (k dostání na poště) na adresu:
PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.
Do „**Zprávy pro příjemce**" napište, jakou prémii chcete poslat.

nebo...

Pošlete objednací kupón na adresu:
PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.
a ostatní nechte na nás.

zde to odstřihni

EXCALIBUR

objednací kupón

Předplácím si Excalibur s CD na 12 čísel za 1 800 Kč (včetně poštovného a DPH) **a jako prémii chci ZDARMA poslat: ***

☐ Ve stínu havrana ☐ Polda ☐ Lexikon českého filmu
☐ 8 CD od Špidla Data Processing

předplatné zasílejte od čísla: _____ počet kusů: _____

jméno: _____

ulice: _____

PSČ: _____ město: _____

Děkujeme za Vaše předplatné

pouze pro firmy, které chtějí zaslat fakturu:

firma: _____

IČO: _____ DIČ: _____

[* Nabídka platí do vydání příštího Excaliburu. Vámi vybrané zboží Vám zašleme do 3 týdnů po obdržení Vaší platby. Pokud by naše zásoby již byly definitivně rozebrány, zašleme Vám aktualizovanou nabídku.]

telefon: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz • záznamník (24 hodin denně): 02 / 66 71 23 16

Excalibury do sbírky

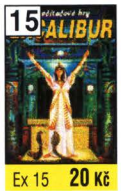
Pokud není Vaše sbírka Excaliburů kompletní, můžete si ji za výhodné ceny doplnit.

Classic (Ex 0-10, 292 strany) **190 Kč**

Ex 11 **20 Kč**

Ex 12 **20 Kč**

Ex 13 **20 Kč**



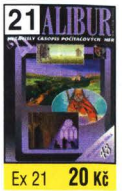
Ex 15 **20 Kč**

Ex 16 **20 Kč**

Ex 17 **20 Kč**

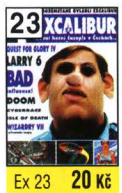
Ex 19 **20 Kč**

Ex 20 **20 Kč**

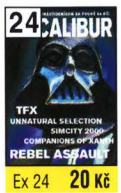


Ex 21 **20 Kč**

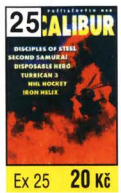
Ex 22 **20 Kč**



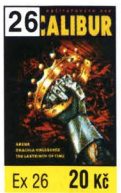
Ex 23 **20 Kč**



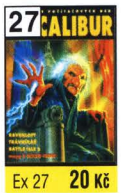
Ex 24 **20 Kč**



Ex 25 **20 Kč**



Ex 26 **20 Kč**



Ex 27 **20 Kč**

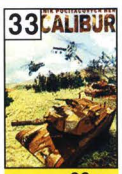
Ex 28 **20 Kč**

Ex 29 **20 Kč**

Ex 30 **20 Kč**

Ex 31 **20 Kč**

Ex 32 **20 Kč**



Ex 33 **20 Kč**

Ex 34 **20 Kč**

Ex 35 **20 Kč**

Ex 36 **20 Kč**

Ex 37 **20 Kč**

Ex 38 **20 Kč**

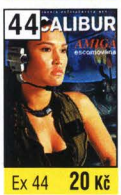
Ex 39 **20 Kč**

Ex 40 **20 Kč**

Ex 41 **20 Kč**

Ex 42 **20 Kč**

Ex 43 **20 Kč**



Ex 44 **20 Kč**

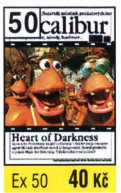
Ex 45 **20 Kč**

Ex 46 **20 Kč**

Ex 47 **20 Kč**

Ex 48 **20 Kč**

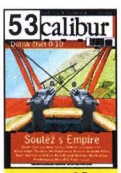
Ex 49 **20 Kč**



Ex 50 **40 Kč**

Ex 51 **40 Kč**

Ex 52 **40 Kč**



Ex 53 **40 Kč**

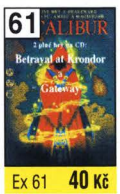
Ex 54 **40 Kč**

Ex 55 **40 Kč**

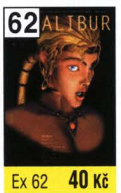
Ex 58 **40 Kč**

Ex 59 **40 Kč**

Ex 60 **40 Kč**



Ex 61 **40 Kč**



Ex 62 **40 Kč**

47 čísel: pouze 490 Kč!

velká série

Excalibur 11 - 13, 15 - 54 a 58 - 62
(původní cena 1.517,50 Kč)

Velká série (11 - 13, 15 - 54, 58 - 62) **490 Kč**

Seznam návodů

Sháníte-li návod na Vaší oblíbenou hru, možná Vám pomůže tento seznam:

1944 Across the Rhine	Ex 50	Countdown	Ex 12	Enigma Force	Classic	Indiana Jones 2	Classic	Mortal Kombat 2	Ex 42	Ripper	Ex 60	The Elf	Classic
7 dní a 7 nocí	Ex 39	Chaos Strikes Back	Classic	Fillets	Ex 68	Indiana Jones 3	Ex 11, 20	Mortal Kombat 3	Ex 52	Robinson's Requiem	Ex 51	The Elk Moon Murder	Ex 58
Agent Mlíčňák	Ex 50	Creatures	Ex 16	Final Fantasy 7	Joystick 1	Indiana Jones 4	Ex 12, 15	Mortal Kombat 4	Joystick 1	Rogue Trooper	Ex 11	The Great Escape	Classic
Alien Virus	Ex 58	Cruise for a Corpse	Classic	Equinox	Classic	Infiltrator	Ex 15	Myst	Ex 32	Rome	Ex 15	The Neverhood	Ex 62
Alone in the Dark	Ex 16	Daedalus Encounter	Ex 45	Eye of Beholder	Ex 11, 12, 13	Ishar 2	Ex 21, 34	Náscar Racing	Ex 58	Saboteur	Classic	The Rise of the Dragon	Classic
Alone in the Dark 2	Ex 27	Daggerfall	Ex 60	Eye of Beholder 2	Ex 13, 15	Ishar 3	Ex 32	Neuromancer	Classic	Sam & Max	Ex 22	The Settlers	Ex 42
Alone in the Dark 3	Ex 43	Dam Busters	Classic	Falcon	Classic	Joe Blade	Ex 15	Nobby	Ex 24	Sensible World of Soccer	Ex 61	Tajemství Oslího ostrova	Ex 32
Angel Devoid	Ex 55	Damocles	Classic	Fascination	Ex 20	Journeyman Project	Ex 40	Noctropolic	Ex 55	School Daze	Ex 21	Targhan	Ex 15
Arena: The Elder Scrolls	Ex 28, 29	Dan Dare 2	Classic	Feud	Classic	K240	Ex 35	Nosferatu the Vampire	Classic	Screamer	Ex 57	Tarzan	Ex 12
Amazon Guardians of Eden	Ex 26	Darkmere	Ex 32, 34, 35	Fighter Bomber	Classic	King's Quest 1	Ex 51	One Must Fall 2097	Ex 44	Shadowcaster	Ex 22	Theme Park	Ex 58, 56
Ataristův protiútok	Classic	Dark Man	Classic	Flight of the Amazon Queen	Ex 50	King's Quest 2	Ex 54	Operation Stealth	Classic	Shadow Fire	Classic	Three Weeks In Paradies	Classic
Azrael's Tear	Ex 58	Dark Side	Classic	Flashback	Ex 16	King's Quest 3	Ex 21	Pandora Directive	Ex 58	Shadow of the Beast 1	Classic	Thunderbirds	Ex 13
A-10 Tank Killer	Classic	Death Game	Ex 39	Flying Nightmares	Ex 52	King's Quest 6	Ex 15	Panzer Commander	Ex 68	Shadow of the Beast 2	Classic	Thunder Cats	Classic
Barbarian	Classic	DeathKeep	Ex 60	Fragile Alegiance	Ex 59	Lands of Lore 2	Ex 68, Joystick 1	Paradroid	Classic	Shadowworlds	Ex 15	Total Recall	Classic
Battle Command	Classic	Death Wish 3	Ex 15	Full Throttle	Ex 45	Last Dynasty	Ex 52	Peppers Adventure in Time	Ex 32	Shannara	Ex 53	Tomb Raider	Ex 58
Belegost	Classic	Discworld	Ex 51	Future Wars	Classic	Last Ninja 2	Ex 11	Persian Gulf Inferno	Classic	Sherlock Holmes	Ex 15	Tubra Ubra 2	Ex 62
Beneath a Steel Sky	Ex 42	Dizzy	Classic	F-19 Stealth Fighter	Classic	Last Rites	Joystick 1	Plan 9	Ex 13	Simon the Sorcerer	Ex 29	Tusker	Classic
Bioforge	Ex 46	Dizzy 2	Classic	F-29 Retaliator	Classic	Laura Bow 2	Ex 17	Perihelion: The Prophecy	Ex 28, 30	SimSafari	Ex 68	UFO	Ex 30
Black Crypt	Ex 15, 16	Dracula Unleashed	Ex 29	Gabriel Knight	Ex 24	Legacy	Ex 19	Phantasmagoria 2	Ex 59	Soldiers at War	Joystick 1	Ultima 1	Ex 51
Black Dahlia	Ex 68	Drači historie	Ex 52	Gabriel Knight Mystery	Ex 53	Legends of Valour	Ex 17	Police Quest 3	Ex 26, 27	Space Quest 1	Classic	Ultima 2	Ex 54, 56
Blinky's Scary School	Ex 21	Dragon Sphere	Ex 33	Gateway	Ex 17	Legend of Kyrandia	Ex 28	Police Quest 4	Ex 25	Space Quest 2	Classic	Ultima 7	Ex 60, 61
Blue Force	Ex 26	DragonStone	Ex 41	Gateway 2	Ex 20	Legene of Kyrandia 2	Ex 23	Powermonger	Classic	Space Quest 4	Ex 21	Ultima 8	Ex 59
Brutal: Paws of Fury	Ex 50	Dragon's Lair	Ex 34	Gobliiins	Ex 13	Leisure Suit Larry 2	Classic	Populous 2	Ex 11	Space Quest 5	Ex 17	Ultima Underworld 2	Ex 16, 17
Cadaver	Classic	Dragon's Lair 1	Classic	Gobliiins 3	Ex 16, 25	Leisure Suit Larry 3	Ex 11	Premier Manager '98	Joystick 1	Space Quest 6	Ex 52	Universe	Ex 36
Cadaver 2	Ex 13	Driller	Classic	Gordian Tomb	Ex 12	Leisure Suit Larry 4	Ex 12	Prince of Persia 2	Classic	Speedball 2	Classic	Veil of Darkness	Ex 17
Castle Master 1	Classic	Diablo	Ex 59	Grand Theft Auto	Joystick 1	Leisure Suit Larry 6	Ex 23	Prisoner of Ice	Ex 50	Spec Ops	Joystick 1	Vendeta	Ex 36
Cauldron 2	Classic	Doom	Ex 25	Heart of China	Ex 11	Leisure Suit Larry 7	Ex 59	Příhody Robina Hooda	Ex 11	Spider Man	Ex 39	War in Middle Earth	Classic
Cesta Tmou	Ex 34	Duke Nukem 3D (editor)	Ex 60, 61	Head over Heels	Ex 11	Little Bit Adventure	Ex 47	Pyjamarama	Classic	Stonekeep	Ex 54, 55	Warcraft	Ex 51
Civilization	Joystick 1	Dune	Ex 17	Heart of Darkness	Joystick 1	Lost Eden	Ex 47	Quake 2	Joystick 1	Startrek: Borg	Ex 59	Waxworks	Ex 15
Civilization 2	Ex 61	Dune 2	Ex 17	Heimdall 2	Ex 52	Lost in Time	Ex 23	Queen: The eYe	Ex 68, Joystick 1	Strike Force Harrier	Classic	Ween	Ex 19
Clouds of Xeen	Ex 38	Dungeon Keeper	Ex 68	Horké léto	Joystick 1	Lure of the Remptress	Ex 13	Quest for Glory 4	Ex 25	Supermacy	Classic	Willy Beamish	Ex 21
Clystron	Ex 26	Dungeon Master	Classic	Hero's Quest	Classic	Machiavelli the Prince	Ex 49	Railroad Tycoon	Classic	Super Cars	Classic	Wizardry 7	Ex 21, 23, 24
Codename Iceman	Ex 20	Dylan Dog	Ex 12	Hero's Quest 2	Classic	Maniac Mansion	Classic	Ravenloft	Ex 31	Světák Bob	Ex 24	World Cup 98	Joystick 1
Colonization	Ex 48	Eco Quest 2	Ex 17	Hired Guns	Ex 27, 28, 29, 31	Maniac Mansion 2	Ex 19	Ravenloft 2	Ex 55	Swigridova kletba	Ex 61	X-COM 3	Ex 62
Colony	Classic	Ečstatica	Ex 48	History Line	Ex 17	Master of Orion 2	Ex 62	Realms of the Haunting	Ex 62, 68	Switchblade	Ex 16	Xenomorph	Classic
Commandos	Joystick 1	Eidolon	Ex 15	Hook	Ex 13	Metal	Ex 12	Retribution	Ex 40	Syndicate	Ex 23	Yie ar Kung-Fu	Classic
Companions of Xanth	Ex 25	Elite	Classic	Hundra	Classic	Might & Magic 5	Ex 22	Return of the Phantom	Ex 21	Syndicate Wars	Ex 59	Yolkfolk Dizzy	Ex 20
Conan the Cimerian	Ex 12, 16	Elvira	Classic	Inca	Ex 22	Misja	Ex 12	Return to Zork	Ex 20	Synnergist	Ex 57	Zombie	Ex 13
Congo the Movie	Ex 55	Elvira 2	Ex 13	Inca 2	Ex 22	Monkey Island 1	Ex 11, 12	Rex 1, 2	Classic	The 7th Quest	Ex 21		
Conquest of Camelot	Ex 20	Enchanter	Ex 20	Indiana Jones 1	Classic	Monkey Island 2	Ex 12	Ringworld	Ex 17	The Dig	Ex 53		

4 x Excalibur + CD: pouze 444 Kč!

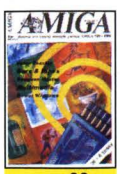
série Excalibur + CD

Nemáte poslední Excalibury? Nyní to můžete napravit! A navíc: jedno číslo Vás vyjde na pouhých 111 Kč...

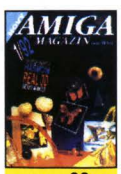
série Excalibur + CD 68 - 71 **444 Kč**

Amiga Magaziny

Máte-li počítač Amiga, pak byste měl mít Amiga Magaziny! I když jsou z let 91/92, stále jsou „IN".



Am 3 **20 Kč**



Am 4 **20 Kč**

Am 5 **20 Kč**

Am 6 **20 Kč**

CD 50 **75 Kč**

CD 52 **75 Kč**

CD 56 **75 Kč**

CD 57 **75 Kč**

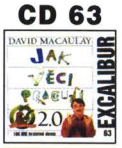
CD 58 **75 Kč**

CD 59 **75 Kč**

CD 60 **75 Kč**

CD 61 **75 Kč**

CD 62 **75 Kč**


CD 63 **75 Kč**

CD 64 **75 Kč**

CD 65 **75 Kč**

CD 66 **75 Kč**

CD 67 **75 Kč**

12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

Excalibur CD série

Doplňte si svou sbírku CD! Můžete mít Excalibur CD 56 - 67 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

Excalibur CD série (CD 56 - 67) **480 Kč**

Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC, Amize nebo Macintoshi staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na Excalibur CD 68 najdete **více než 200 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzní her pro PC a bonus: **dema na 3D akční hry!**

Excalibur 68 + CD (200 her) **120 Kč**

Excalibur 69 + CD

Ještě více ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitečných programků. **Bonus: sportovní hry EA Sports.** V časopise jsou kromě recenzí též nové rubriky. Jako **dárek** dostanete první číslo návodového časopisu **Joystick.**

Excalibur 69 + CD (240 her) + joystick **150 Kč**

Excalibur 70 + CD

I když výjimečně neobsahuje časopis ani CD žádné překvapení či mimořádnost, u demo her i samotného časopisu se rozhodně nudit nebudete (dema na Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Mechwarrior 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako **dárek** dostanete starší číslo Excaliburu.

Excalibur 70 + CD + starší číslo **150 Kč**

Excalibur 71 + 2 CD

Za stenou cenu **2 CD-ROM!** Na prvním je **20 nejlepších demo her** z června tohoto roku, **test verze Quake 3 Arena,** shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje **6 hodin hudby (!!!) ve formátu MP3,** 4 další demoverze her a Internet Explorer 5.

Excalibur 71 + 2 CD **150 Kč**

Excalibur 72 + CD

Na CD je **plná verze** nejlepší slovensko-české tahové strategie **Spellcross.** Hra původně stála 999 Kč, Excalibur však získal licenci a tak nyní i Vy můžete velet Alianci a zachraňovat svět. **Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

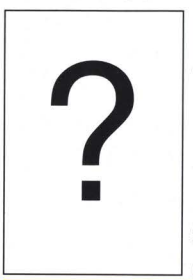
Excalibur 72 + CD Spellcross **150 Kč**

Excalibur 73 + CD

Jaká **plná verze** bude na CD v této chvíli ještě nevíme, bude to však opět **velice dobrá hra** v původní hodnotě několika set Kč. Chcete-li mít 100 % jistotu, že Vám Excalibur 73 + CD neunikne, můžete nám ho zaplatit předem a my Vám ho pošleme, jakmile vyjde!

Excalibur 73 + CD s celou hrou **150 Kč**

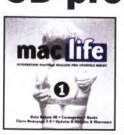
Excalibur 74 + 2 CD



Jaká **plná verze** bude na CD v této chvíli ještě nevíme, bude to však opět **velice dobrá hra** v původní hodnotě několika set Kč. Chcete-li mít 100 % jistotu, že Vám Excalibur 74 + 2 CD neunikne, můžete nám ho zaplatit předem a my Vám ho pošleme, jakmile vyjde!

Excalibur 74 + CD s celou hrou + druhé CD **150 Kč**

CD pro Macintosh



CD-ROM z října 1997 je doslova nabito programy pro Macintosh! Navíc obsahuje zajímavě provedený multimediální časopis. Velmi mnoho programů a dat pro Macintosh najdete také na těchto Excalibur CD: **52, 56, 60, 61 a 68.**

Maclife CD, Excalibur CD 52, 56, 60, 61, 68 po **75 Kč**

CD pro Amigu

Následující Excalibur CD obsahují mnoho programů a dat pro Amigu 500-4000: **50, 52, 56 - 63, 65 - 68.**

Excalibur CD 50, 52, 56 - 63, 65 - 68 po **75 Kč**

dejte si s námi soutěž o

50 výher!

Chcete vyhrát hru „Ve stínu havrana" nebo „Posel bohů" nebo některé jiné z 50 výher? Stačí, když si objednáte z Excalibur nabídky starších čísel a CD v minimální hodnotě 300 Kč! Slosování výherců proběhne 30. září 1999.

10 výher v hodnotě **890 Kč**

CINEMAX

Ve stínu havrana
Jiří Lábus ve všech rolích této nové české adventury.

5 výher v hodnotě **699 Kč**

FUTURE GAMES

Posel bohů
Kvalitní česká adventura.

BOOVIE

Boovie
Logika a zábava v české hře Boovie.

5 výher v hodnotě **299 Kč**

10 výher v hodnotě **399 Kč**

Český výběr 3
Nejprodávanější a edice českého shareware.

5 výher v hodnotě **499 Kč**

Signus
Česká strategie s mimořádně kvalitní AI.

5 výher v hodnotě **390 Kč**

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ

Olympijské hry dětem
Víte, co je kalokagathia nebo ekecheira?

5 výher v hodnotě **799 Kč**

Argo
Napínavá, 3D renderovaná česká adventura.

5 výher v hodnotě **299 Kč**

BBS

Alchemix
Originální česká hra.

[* Nabídka platí do vydání příštího Excaliburu. Vámi vybrané zboží Vám zašleme do 21 dnů po obdržení Vaší platby. Pokud by naše zásoby již byly definitivně rozebrány, zašleme Vám aktualizovanou nabídku.]

Jak objednat?

• Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte. U starších čísel a CD připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.

• Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD série	= 480 Kč
Excalibur + CD 69-71	= 350 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
CELKEM	**860 Kč**

telefon: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz • záznamník (24 hodin denně): 02 / 66 71 23 16

IN OUT

Ahoj redakce Excalibur.

Nejprve bych vám chtěl poděkovat za vaše CD (69). Nápad zařadit Aliens vs Predator, Half-Life, Starsiege a Turok 2 byl vynikající. Chtěl bych vám také říct, že jsme si dnes koupil nové č. Levelu a kromě toho plakátu (C&C Tiberian Sun) nic moc. Váš časopis se mi líbil o hodně víc. (Hlavně vaše CD je moc pěkné). Ještě jedno hraje pro Level - druhé CD. Myslím si, že je to věc, kterou by jste měli zavést také. Přilákáte tím víc čtenářů. Pozdravujte ode mne Šejna (Marek Dubina), je to můj člověk. Jste celá redakce moc fajn! Myslím si, že váš časopis zas tak moc změn nepotřebuje. Je fakt super! Ještě bych chtěl vyzdvihnout práci Pavla Žďárka na Resident Evil 2, to se mu fakt povedlo. Moc vás prosím napište ve vašem čísle (co nejdříve) o hře Systém Shock 2, protože si to určitě zaslouží. A ještě jedna prosba na závěr, víte já mám dnes 15-é narozeniny a byl bych velice šťastný, kdybyste mi poslaly nejaký dárek.

Váš věrný čtenář

Shadowman (Jan Krákora, Tábor)

PS: Já sice vím, že mi nic nepošlete, alespoň odepište.

PS2: Nezapomente, že jste "jedničky".

Předem Díky!!!!!

Marek Dubina děkuje za pozdrav, já také děkuji za pochvalu. Jsem si jist, že se System Shock 2 Excaliburu nevyhne a že se mu dostane takové pozornosti, jakou si bezesporu tato vynikající cyberpunková záležitost zaslouží.

Co se týče dárku, patrně to nestihneme na 15. narozeniny, ale něco od nás přeci jen dostaneš (to za tu chválu).

Milá redakce časopisu EXCALIBUR!

Dostala jsem od vás červencový i červnový časopis EXCALIBUR. Bohužel doma nemám svůj počítač, ale má moje nejlepší kámoška, která má doma počítač. Vždycky jí dávám měsíčně, když ho dostanu. Moje kamarádka si prohlížela, najednou si všimla na první videomobil, který se ji velice líbil. První videomobil se jmenuje VISUALPHONE VP-210 za 330 dolarů. Zda se zeptám, jestli si přivezli do ČR. Pokud ano, tak mi prosím napište, kolik stojí a kde mohu koupit.

Děkuji za pochopení

Simona Zelinková, Praha 9

Tak tohle je jednoznačně nejoblíbenější dopis, který se u nás v redakci za mého působení u Excaliburu objevil. Tenhle styl nás tedy dostal! Proto (a také proto, že pisatelka bydlí ve stejné části Prahy jako já) si Simona bezpochyby zaslouží malou pozornost. Co se týče odpovědi, bohužel v redakci netušíme, zda a za kolik je videomobil možné u nás zakoupit.

Zdravím redakci časopisu Excalibur,

doufám, že se máte fajn a užíváte si prázdnin. Jójó, maturita a brigáda za mnou, prázdniny přede mnou... proč vám vlastně píšu? No chci jen vyhrát nějakou dobrou počítačovou hru nebo jinou další cenu od vás. Proto vám hodlám napsat své názory na Excalibur 71.

Nejdřív ale něco o mně. Jmenuji se Jitka, za měsíc mi bude 18 let a všemožně se snažím o to, abych se dostala na jednu VŠ v Praze. Mimo to mám o rok staršího bratra a ten má počítač...

Ale to už trochu odbíhám. Takže k věci a vezmu to postupně.

Obálka: proti miss Croft sice nic nemám, ale na každé straně ji vidět nemusím.

Proč tam prostě taky jednou nemůžete dát fotku nějakého pěkného muže. Jen si spočtěte, kolik vašich čtenářů má doma sestru (A vůbec, co takhle soutěž nebo volba o titul Duke Nukem 3D?) (Já bych klidně byla v porotě... tak ne, no. Co nadělám? Vyhrožovat Vám nebudu a nutit taky ne)

Úvodník: Šéfredaktor to s těmi maturitami vystihl. Jen bych ještě dodala, že někteří čekají na doporučené dopisy z vysokých škol.

Beru to stránku po stránce a nenacházím nic, co by se mělo vytknout. Rubriky se mi zdají nápadité a originální. (Nebudu trapně bojovat o rozšíření Dívčí zóny na úkor recenzí)

Článek, který mě nejvíce pobavil, byl ten o počítačových hrdinkách. Jen tak dál. Příště můžete rozebrat další, třeba Jitku ze hry Fallout. (To je taková mladá, chytrá, inteligentní bojovnice, co hledá vodní čip v takovém velikém a nebezpečném světě. Ze všeho nejlíp jí jde krást a provokovat zlé hochy...)

Ale ani ta by vedle hrdinky Lary neobstále. (Ale žádné komplexy mi nehrozí). Prostě někdo je přinejmenším bohyně a někdo nedokonalá bytost. (Možná vám ušlo, že tu bohyni děláte z Lary sami (a nejen vy)). No, to byla jen taková menší upřímnost. (Toho si nevšímejte)

Jelikož technice moc nerozumím, je logické, že recenze ohledně různých přístrojů, hardwarů a technologie mě příliš nelákají. Ale ani mi nevadějí, proti nim nic nemám.

Na plakát (slečna Nikki) mám podobný názor, jako na obálku. (Zase ženská!)

Líbily se mi články od Kallistó, Pavla Žďárka (-pž-?), Máry Dubiny i Catzilly. Stejně tak Mistic Joe, Mike a M. WŽnsch píší dobře. Jen tak dál. Prostě nechci někoho vyzdvihovat, někdo je lepší teď, někdo jiný zase jindy. Tak to jde pořád (...svět se točí, točí, točí...).

A je to. (Úvod mám za sebou...) Teď ještě dostat bratra od počítače (podejte mi granát!) a můžu si začít užívat prázdnin.

Blíží se večer a s ním i parádní bouřka. Snad nějaký dezorientovaný blesk nevyhodí pojistky, to je hned.

A vy se mějte prima, snažte se dál a choďte se koupat.

S pozdravem

Sešívaná Aquabela alias čarodějka neboli křehká květinka

P.S. Kdyby náhodou... Jitka Mezerová, Příbram VII.

Tenhle dopis od čarodějky Jitky je dalším důkazem neuvěřitelného trendu, který se u nás za poslední tři měsíce rozšířil. Řeč je o vzrůstajícím počtu dívek, které nám napsali dopis. Poměr mezi oběma pohlavími se tak pomalu srovnává a já Vás i nadále vybízím, abyste psaly a ukázaly, že i holky, ženy, děvčata čtou Excalibur a hrají počítačové hry.

K obsahu: doufáme, že Ti dopis z VŠ přinesl dobrou zprávu a že se v těchto chvílích pilně připravuješ na studium (to se týká i mnohých ostatních - ne abyste pořád vysedávali u počítačů!).

Ne všem dívkám (o chlapcích a mužích ani nemluvě) se slečna Croftová nelíbila, a proto si ji můžeš i Ty vychutnat v tomto čísle tak, jak ji pán-grafik (či kreslíř) stvořil.

Volit Dukea není vůbec třeba. Všichni v herní branži vědí, že jím je a vždy byl tajemný -ml-!

Jinak díky za všechnu chválu (ano, -pž- jsem skutečně já), všichni se snažíme, aby každý Excalibur stál za to. Takže posíláme dárek.

Ahoj redakce EXCALIBUR

Jmenuju se Toník Bárta, je mi 7 a půl roků. Koupil jsem si Váš časopis a moc se mi líbí. Nejvíce mě zaujalo „Tank Racer", „Wild Metal Country", „High Heat Baseball 2000". Č. 71 tohoto časopisu mě velice zaujal.

Ahoj Toník Bárta, Nové Hrady

Vážíme si i nejmenších čtenářů. Díky a posíláme pozornost.

IN

ECTS - podzimní záplava her.
Opět plná verze na CD.
Budoucnost.

OUT

Podzim se blíží.
Pavel Žďárek.
Minulost.

rubriku připravil Pavel Žďárek

EXCALIBUR VRÁTÍ

VÁLKA KLANŮ 4

Story a grafická úprava: Pavel Žďárek * Použity screenshoty z her Shadowman, LoL 3 a MIB + fotky ze Star Wars, Batman & Robin aj.

A co má tedy Scope v plánu?

Nenapadá mě žádný rozumný důvod, proč by porušili příměří?!

Obávám se, že se také o žádný rozumný důvod nejedná. Jde totiž v prvé řadě o mocný artefakt!

MIMOZEMSKÝ ARTEFAKT!

SAKRA!

ZÁKLADNA SCOPE

VÝBORNĚ! Akce se zdařila! Základna JRČ je pod naší kontrolou.

Těžba bude zahájena co nevidět. Artefakt Q3 bude náš. Nejdříve však musíme upevnit pozice.

Hlavně musíme najít Akné Vránu. Obávám se, že padla do zajetí v Excaliburu. Pokud je to pravda, věř mi, Atreji, že jí určitě není nejlépe. Já je znám!

To já taky.

To si teď Vrána asi tolik nezakouří. Určitě jí mé doutníky chybí!

Dobrá! Mr. Iceman se postará o hledání Q3 a těžbu.

Rybkovič se zaměří na záchranu Vrány...

... a Black Angel vypátrá místo, kde se schoval Don Paulo.

Konec porady, pánové! Až budeme mít ten artefakt, zničíme ostatní klany a ovládneme svět.

Na základu JRČ se vyřítila skupina robotů Scope...

ZÁKLADNA EXCALIBURU

Porada velení došla k jednotnému závěru - je třeba dobýt základnu JRČ zpět a nalézt artefakt jako první. Jediným sporným bodem byl fakt, že Don Paulo trval na spolupráci s klanem Plevel. To by sice urychlilo vítězství a získání artefaktu, ale ten by musel připadnout jen jedné straně. A Excalibur ho chtěl samozřejmě pro sebe...

Trvám na spolupráci s Plevelem!

Ihned je budu kontaktovat!

Myslím, že ne, Done Paulo!

SVIST

Náhle...

Tajemný ML právě zabil vůdce JRČ!

pokračování příště

Řekni sýr

krátký čas

dostupná cena

vysoká kvalita

Tiskni sýr

www.epson.cz

Digitální fotoaparát EPSON PhotoPC 700 věrně zachytí důležité momentky z dovolené či rodinné oslavy. Nabízí nejen rozlišení 1280 x 960 pixelů, automatické ostření, úroveň citlivosti ISO 60 a ISO 120, výkonný blesk a 4 MB paměti, ale též možnost přímého barevného tisku z tiskáren EPSON Stylus™ Photo 700/EX, což ji činí téměř neodmyslitelnou součástí moderních domácností.

přímé napojení

Technologie,

která je symbolem kvality

EPRINT, s.r.o.
výhradní distributor firmy EPSON pro ČR
Střešovická 49, Praha 6
Tel.: 02/2018 0610–15

EPSON®